

**Actividades lúdicas en educación física: una propuesta para fomentar los hábitos de
estudio**

Ariosto Alfonso Rodríguez Camargo

Francisco Didier Tascón Rodríguez

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela de Posgrados

Maestría Educación Modalidad Profundización

Chiquinquirá

2020

Actividades lúdicas en educación física: una propuesta para fomentar los hábitos de estudio

Ariosto Alfonso Rodríguez Camargo

Francisco Didier Tascón Rodríguez

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de Magister en Educación

Dirigido por:

Mg. Sandra Patricia García Ávila

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela de Posgrados

Maestría Educación Modalidad Profundización

Chiquinquirá

2020

Contenido

	Pág.
Introducción.....	9
1. Planteamiento del Problema de Investigación.....	12
1.1 Descripción del Problema de Investigación	12
1.2 Pregunta de Investigación.....	18
2. Justificación	18
3. Objetivos.....	20
3.1 Objetivo General.....	20
3.2 Objetivos específicos.....	20
4. Fundamentación Teórica	21
4.1 Antecedentes.....	21
4.2. Desarrollo Teórico.....	30
4.2.1 Actividades lúdicas.	31
4.2.2 El poder de los hábitos.	36
4.2.3. Hábitos de estudio.	37
4.2.4. Propuesta talleres lúdicos como estrategia didáctica.	46
5. Metodología.....	49
5.1 Paradigma Investigativo	49
5.2 Enfoque de la Investigación	49
5.3 Tipología de Investigación	50

5.4 Fases de la Investigación	51
5.5 Técnicas e Instrumentos para Recolección y Análisis de la Información	54
5.6 Contexto de la Investigación	59
6. Resultados y Discusión.....	61
6.1 Fase de planeación y sus resultados	64
6.1.1 Análisis cuestionario hábitos de estudio fase de planeación.....	66
6.2 Fase de Acción, Implementación y Análisis de los Talleres	69
6.2.1 Análisis Taller lúdico No 1.	71
6.2.2 Análisis Taller lúdico No 2.	78
6.2.3 Análisis Taller lúdico No 3.	82
6.4 Fase Observación y Reflexión.....	85
6.5 Discusión de Resultados.....	88
Conclusiones.....	90
Recomendaciones	93
Referencias	95
Anexos	101

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1 Esquema general de las propuestas lúdicas	34
Tabla 2 Objetivos de las propuestas lúdicas desde componentes escolares	36
Tabla 3 Caracterización y definición de categorías	61
Tabla 4 Caracterización y definición de subcategorías	62

Lista de figuras

Pág.

<i>Figura 1.</i> Diagrama que resume el entorno que influye a la hora de ponerse a estudiar, referido a las personas con quien se socializa en su hogar, de las condiciones ambientales personales	40
<i>Figura 2</i> Diagrama que extracta el entorno escolar de influencia y como esto decide en la calidad del aprendizaje y de las condiciones ambientales personales	41
<i>Figura 3</i> Esbozo cíclico de como holísticamente la persona influye en el estudio y el estudio en la persona.....	41
<i>Figura 4.</i> Diagrama de reloj pasó a paso de un ambiente físico óptimo de las condiciones ambientales físicas.....	42
<i>Figura 5.</i> Planificación de hábitos de estudio	43
<i>Figura 6.</i> Mapa de ideas cuatro aspectos socio orientadores previos al acto de estudiar	45
<i>Figura 7</i> Modelo propuesta actividades lúdicas adaptadas Méndez (2003)	47
<i>Figura 8</i> Fases de la investigación acción educativa según Kemmis (1988)	54

Lista de anexos

Pág.

Anexo 1. Valoración Calificativa Componente Cognitivo.....	101
Anexo 2 Planillas registro de calificación grado 8 - 01 segundo periodo	102
Anexo 3 Seguimiento al trabajo de los estudiantes, imágenes tareas tradicionales.	103
Anexo 4 Resultado de imaginario estudiantes de grado 8° fase Diagnóstica	104
Anexo 5 Cuestionario hábitos de estudio fase de planeación.....	107
Anexo 6 Taller 1 “Expedición biatlética de los hábitos de estudio”	109
Anexo 7 Taller 2 “Piensa en hábitos arriba y abajo”	110
Anexo 8 Taller 3“El laberinto de los hábitos”.....	111
Anexo 9 Diario de Campo 1	112
Anexo 10 Diario de Campo 2	115
Anexo 11 Diario de Campo 3	118
Anexo 12 Cartilla Hábitos de estudio.....	120
Anexo 13 Consentimiento informado.....	141
Anexo 14 Validación Cuestionario hábitos de estudio.....	143
Anexo 15 Evidencia fotográfica talleres lúdicos	143

Resumen

La presente investigación, titulada “**Actividades lúdicas en educación física: una propuesta para fomentar los hábitos de estudio**” es el resultado de un trabajo sesudo y consciente, desarrollado en la Institución Educativa Técnica Julio Flórez del municipio de Chiquinquirá, en el área de educación física, recreación y deportes. La investigación estuvo encaminada hacia la implementación de una propuesta basada en actividades lúdicas para fortalecer las costumbres y formas de estudiar en los alumnos de grado octavo, para lo cual se realizó el análisis de la tipología, caracterización e influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento escolar del área mencionada.

Metodológicamente es un estudio enmarcado en un paradigma socio crítico, de tipo cualitativo, siguiendo el método de la investigación acción educativa en tres grandes fases. En la primera fase, se realizan actividades enfocadas a diagnosticar el problema e identificar las necesidades. La segunda fase es la planificación de acciones y, la tercera, es la evaluación de las matrices de contenido.

Para finalizar, se evalúan los resultados obtenidos y se hace una discusión reflexiva, al tomar como referente los diarios de campo, el diálogo de saberes entre los investigadores, generado a partir de la observación y reflexión constante en el proceso investigativo, a fin de identificar las causas, las consecuencias y diseñar una estrategia didáctica. Para concluir, se destaca que las actividades lúdicas desarrolladas en el área fueron una estrategia acertada, novedosa y llamativa, pues el juego dirigido coadyuvó al propósito general relacionado con el fomento de las costumbres educativas como disciplina. A su vez, los talleres lúdicos implementados permitieron evidenciar la transformación no solo de clase de educación física, sino la posibilidad de adquirir capacidades, habilidades y hábitos indispensables para el estudiante en su quehacer educativo.

Palabras clave: actividades lúdicas, hábitos de estudio, educación física, juego y desempeño académico.

Introducción

En el ámbito educativo hay diversos propósitos pedagógicos para desarrollar en las prácticas escolares, una de estas abordada en la presente investigación, al hacer referencia a una institución educativa, en donde las actividades lúdicas en educación física fomentaron hábitos de estudio a partir de acciones como: juegos, escritos, dibujos, resúmenes, carteleras, frisos, inventos, plegables, o todo quehacer que pudiese promover en los alumnos un cambio de costumbres académicas en el área escolar.

Es posible establecer que el estudio y sus disciplinas son una riqueza intelectual, sin embargo, es importante tener en cuenta que muchas áreas del conocimiento escolar se tienden a categorizar, incluso tienen mayor intensidad horaria por semana que la educación física. Además, es evidente que en las pruebas externas (Nacionales y extraescolares) no se evalúa esta y otras asignaturas de manera directa, al tener poca relevancia en los resultados de los exámenes de estado, pero a pesar de esto, tiene bastante aceptación entre los educandos.

Por otra parte, es pertinente aclarar que si bien lo que más impacta en los estudiantes frente al área de educación física, recreación y deporte, es la parte práctica, la cual se precisa con un conocimiento disciplinar amplio del docente, por tanto, es importante concientizar a la comunidad educativa que la adquisición de conocimientos teóricos y cognitivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta materia, es tan amplia y, a la vez, tan precisa como el trabajo dentro y fuera del salón de clases.

De acuerdo con lo anterior, esta investigación pretende indagar sobre el compromiso que se debe adquirir frente a las costumbres y hábitos a la hora de estudiar, pero alejándose de manera paulatina de métodos tradicionales y acercándose, de forma gradual, al juego como intermediario

de un posible modelo basado en actividades adecuadas y transformadas para tal fin. Así, se tiene en cuenta la complejidad de proponer nuevas actividades que contrasten con esquemas y modelos establecidos en la comunidad estudiantil, sobre todo los hábitos de estudio y su aplicación en la misma comunidad. Fernández (2014) expone que constantemente se escucha a los profesores y a los padres de familia quejarse de que los alumnos no saben estudiar y, mucho menos, tienen buenos hábitos para hacerlo. Por esta razón, se consideró a partir de la presente investigación, otorgarles a los estudiantes herramientas que orienten la didáctica y la enseñanza del estudio, así como un mecanismo reflexivo que les guíe y oriente sobre sus propios errores en el estudio, pero con una propuesta resignificadora.

Para tal fin, este trabajo se divide en cuatro apartados, el primero da a conocer elementos generales de la investigación, tales como: el planteamiento del problema y la pregunta de investigación. En segundo lugar, se define la justificación, seguido de los objetivos. Posteriormente, se relacionan los antecedentes más relevantes y el Marco teórico, En el siguiente acápite se presenta el desarrollo metodológico donde se involucran aspectos como: el paradigma, el enfoque, la tipología, las fases, el contexto de la investigación, las técnicas e instrumentos para recolección y análisis de la información. El último apartado presenta el desarrollo del trabajo de campo, los resultados y la discusión de los mismos, a partir de las fases de planeación y el análisis del diagnóstico, la fase de acción e implementación y análisis de tres talleres lúdicos, mediante fase de observación y reflexión, presente durante todo el desarrollo metodológico.

Consecuente con lo anterior, se puede establecer que este modelo basado en actividades lúdicas, transformó y aportó tanto al currículo de la Institución Educativa Técnica Industrial “Julio Flórez” de Chiquinquirá, en adelante IETI, como a los costumbres escolares para estudiar

el área disciplinar, al permitir que se desarrollaran de mejores prácticas cognoscitivas, didácticas, pedagógicas y teóricas, entre otras.

Así mismo, fue trascendental reconocer las actitudes y opiniones que expusieron los estudiantes al involucrarse en este proceso investigativo y en cada una de las acciones se tuvo en cuenta sus sugerencias y aportes fundamentales en el momento de transformar o adaptar una actividad, las inquietudes que surgieron como producto de la aplicación de los talleres se fueron resolviendo por medio de un trabajo colaborativo, al generar transformaciones reveladoras en la concepción que ellos tenían sobre el juego, así como de los hábitos de estudio.

Para finalizar, es importante resaltar que los hábitos que se practican con frecuencia se vuelven una acción inconsciente, que generan para el caso de la actividad académica repercusiones positivas o negativas, lo trascendental sería acotar, que según Garcia (2004), sostiene que los hábitos escolares de un estudiante son una facilidad adquirida por la práctica de un ejercicio, estos son indicadores de calidad de cualquier sistema de enseñanza. Por ello es entendible que lo primero y fundamental es trabajar las costumbres educativas y, posteriormente, el conocimiento.

1. Planteamiento del Problema de Investigación

1.1 Descripción del Problema de Investigación

Una de las principales causas de los altos índices del fracaso académico en Colombia es el inadecuado desarrollo de los hábitos de estudio desde los niveles educativos básicos. Este problema genera dificultades de aprendizaje que van más allá de lo estadístico y refleja deficiencias tanto en la calidad educativa que manifiestan los estudiantes de todos los niveles de estudio. Pero no solo se trata de hábitos de estudio, también es cuestión de la dedicación de los escolares hacia la lectura y análisis de contenidos, a analizarlos, a realizar críticas con supuestos propios de conocimiento, pero la verdad es que la ligereza del pensamiento y la intrascendencia de las ideas es un precepto que cunde hoy en nuestros estudiantes. Según Sandín (2003) el inconveniente que se pretende contrarrestar tiene dos ópticas, por un lado, la precepción de los estudiantes frente a los contenidos teóricos del área de estudio, por otro, de qué manera generar motivación e interés por hábitos de estudio adecuados y cuál es la herramienta idónea para iniciarlos en este camino.

De acuerdo con Perrenod (1996) los hábitos son conductas que las personas aprenden por repetición. Hay hábitos buenos y malos en la salud, alimentación y en el estudio. Los hábitos buenos ayudan a los individuos a lograr sus objetivos y metas, siempre que estos sean trabajados en forma adecuada a lo largo de la vida. El hábito es el conjunto de costumbres, formas y maneras de percibir, sentir, juzgar, actuar y pensar de una persona. En tal sentido, la problemática está relacionada con la falta de habilidades de estudio el contexto de la Institución Educativa objeto de investigación, la cual tendrá como propósito el fomento y fortalecimiento de hábitos de estudio adecuados, mediante realización de actividades escolares y académicas con sentido, en

el área de educación física, recreación y deportes, en aras de adquirir destrezas, competencias y buenas aptitudes.

Lo anterior, implica un cambio en la metodología al asignar tareas y consultas escolares rutinarias, al generar espacios que le permitan al estudiante manifestar sus gustos e intereses por aspectos del quehacer educativo y lo comprometan, de manera más decidida y efectiva, en lo relacionado con el proceso de formación en el cual está envuelto.

Al analizar el origen de investigaciones relacionadas con hábitos de estudio, a través de actividades lúdicas en estudiantes de educación básica secundaria, su importancia y trascendencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se debe tener en cuenta que los procesos relacionados con esta investigación, pese a su condición estudiantil, no los separa de la etapa del desarrollo adolescente; uno de los factores de mayor preponderancia en el estudio de hábitos de estudio se presenta en el área de educación física, recreación y deportes. En consecuencia, Barbero, Hogado Tello, Villa y Chacón (2007) plantean que “el conocimiento de los factores que pueden incidir en un mejor rendimiento de nuestros alumnos es una tarea primordial, si se quiere diseñar programas de intervención que vayan en la dirección de prevenir el fracaso o el mal rendimiento escolar” (p.3).

Por otra parte, desde la óptica estudiantil, son las tareas escolares por las cuales se generan hábitos no solo de estudio, sino también comportamentales; así los estudiantes de la comunidad europea se han expresado en torno a la tarea y la didáctica, donde los educandos deducen que este saber es una necesidad para la vida, se especifica más en el Consejo Escolar de Navarra, por parte de González y Reparaz, (2011) en sesión celebrada el 21 de Junio de 2011, allí se debatió y

aprobó un “Informe sobre las tareas escolares” en el que se reflejaba la disparidad de opinión existente acerca de la conveniencia o no de asignar tareas para casa al alumnado.

La idea adaptativa de las conclusiones y procesos metodológicos de un contexto a otro y, además, de una convención que quizá no tenía en la mira el área de educación física, recreación y deportes, esparcimiento, ocio y los deportes de los estudiantes, es un atenuante de innovación y articulación metodológica; así lo plantea González y Reparaz (2011), quienes refuerzan la novedad cuando:

Estudios que arrojen datos que describan con fiabilidad de cuál es la realidad dentro de las aulas, de las materias y de los diferentes niveles educativos; cantidad, tiempo necesario, relación con las materias, inclusión entre las actividades programadas, relación con la evaluación (p.5).

Estos datos, junto con la metodología aplicada en el contexto de investigación son parte fundamental en el momento de acomodación de la investigación , ya que se propone un modelo de actividades lúdicas para la adquisición y desarrollo de habilidades de estudio aplicadas a los ámbitos académicos y prácticos, tal como lo propone en el Consejo Escolar o Junta Superior de Educación, el cual es el órgano superior de consulta y participación de los sectores sociales y educativos, afectados en la programación general de la enseñanza dentro del entorno de la Comunidad pedagógica. Así, González y Reparaz (2011) afirman que mediante la adaptación de propuestas escolares y el análisis de las tareas que sean más novedosas, con factores preponderantes, como la motivación, la finalidad de la tarea, ayuda de un tercero y hábitos de estudios adecuados, a través de preguntas que universalmente sean asequibles a todo el estudiantado y que, de acuerdo con algunos cuestionamientos realizados se pregunta:

¿Te gusta hacer la tarea?	Si___ No___ A veces ___
¿Te parece que la tarea es importante y buena para ti?	Si___ No___ A veces ___
¿Preferirías no tener tarea?	Si___ No___ A veces ____...

Aludiendo a lo anterior, es fundamental conocer si en el área de educación física, recreación y deportes, se tienen hábitos de estudio, tanto en la parte práctica como en la teórica. Es crucial saber desde alguna óptica qué piensan los estudiantes acerca de estos dos componentes, su percepción es fundamental para determinar, de alguna manera, la eficacia de estudiar la Educación física como puente para otras áreas. Al respecto Gaviria y Castejón (2016) focalizaron los resultados de un estudio de caso en una Institución Educativa de Medellín, donde muestran que el estudiantado construye una visión clásica sobre la sesión de educación física: diversión, práctica, cambio de rutina respecto a otras asignaturas y escasa la teoría e incluye aspectos relacionados con la salud y el aprendizaje de los deportes. El estudio concluye que uno de los mayores problemas a los que se enfrenta la educación física es la percepción del estudiantado, quienes reducen su participación en las clases a los componentes motrices, desconociendo la posibilidad de una educación física más humana, pedagógica, didáctica e integral.

Es conocido en el contexto de las Instituciones Educativas (en adelante IE) colombianas, que el juego es señalado de manera errónea como mera actividad de ocio o solo esparcimiento, desconociendo las múltiples teorías, investigaciones, documentos, tesis y trabajos que del juego se conciben como herramienta pedagógica y didáctica, que aporta un sin número de posibilidades para el aprendizaje y la enseñanza. Se hace relevante los aportes de otros países, cuando se propone de manera contundente:

El hecho de resaltar la importancia de la actividad lúdica como base de toda educación, ha sido una constante. Son muchos los educadores que han hecho mención explícita a la trascendencia del juego para la acción educativa, por lo que dedicaremos unas páginas a revisar estos planteamientos y manifestaciones que subrayan su relevancia y reclaman la necesidad de tomarlo en consideración (Payá ,2006, p.30).

Ahora bien, entrando en contexto, esta investigación se desarrolló en la Institución Técnica educativa “Julio Flórez” de la ciudad de Chiquinquirá, en la cual se evidencia la baja de motivación de los estudiantes frente a la asignación de tareas, consultas y otros deberes relacionados con las actividades escolares que, de una u otra manera, resultan en la mayoría de los casos monótonas. Además, el uso de la tecnología y las comunicaciones en redes sociales han tomado un lugar preferencial en la vida de los adolescentes, limitando el tiempo que dedican a sus compromisos escolares, afectando los procesos de aprendizaje de forma autónoma. También, se puede a manera de estrategia metodológica incluir esta tendencia tecnológica dentro de las actividades lúdicas que tanto agradan a los escolares.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos pedagógicos y didácticos de varios docentes por transformar la academia, se sigue evidenciando a través de informes institucionales del ámbito escolar relacionado con la investigación, que cuestiones como la forma y técnica de adquirir conocimientos y todo elemento cognoscitivo, no se le da la suficiente relevancia, dado que a los hábitos de estudio no se les da prevalencia requerida en el Proyecto Educativo Institucional de la IETI “Julio Flórez” (2018), ya que es mencionado de forma superficial y en concordancia con la Ley 1014 de 2006 del Ministerio de Cultura de Colombia (2006) donde se indica que: “la cultura se entiende como un conjunto de valores, creencias, ideologías, *hábitos* (...), generan patrones de comportamientos colectivos que establecen una identidad entre sus miembros y los identifica de

otra organización”. (Art. 1). No existiendo un área, proyecto o programa que profundice al respecto.

Por tanto, es evidente que en la IETI “Julio Flórez” de los tres componentes objeto de evaluación (el actitudinal, el cognitivo y el procedimental) el de menor desempeño es el cognitivo; lo anterior se demuestra en la valoración del componente cognitivo (ver Anexo 1), las planillas internas de evaluación y el registro llevado por los docentes (ver Anexo 1 y 2), generando incertidumbres y dificultades motivacionales en la comunidad educativa y en las diferentes áreas del conocimiento. Esto repercute en el rendimiento académico de los estudiantes. Como se muestra en la asignación, revisión y cualificación de las tareas tradicionales en el cuaderno (ver Anexo 3). Por lo tanto, se considera una estrategia pertinente, iniciar esta investigación relacionada con hábitos de estudio a partir de una asignatura como la educación física, la recreación y deportes, centrada en las actividades lúdicas para el mejoramiento del componente cognitivo y el rendimiento académico.

Al observar un problema que se transforma en una necesidad educativa, los estudiantes merecen ser escuchados al momento de orientar las prácticas escolares, ya que es posible que puedan expresar sus propias ideas sobre el desarrollo cognitivo de cualquier área del conocimiento, aun, sobre la dinámica teórica de la educación física, que parece tener sus adeptos en el patio de clases. Por ello, se realizó un pilotaje similar al anteriormente citado, en la IETI “Julio Flórez” haciendo participe en cada clase de la semana 12 del año académico (II periodo) 2019, a toda la población de grado 8°, en cinco oportunidades diferentes, con los siguientes interrogantes y la explicación de los mismos (ver Anexo 04).

1.2 Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer los hábitos de estudio desde la asignatura de Educación Física de los estudiantes de grado 8º de la Institución Educativa Técnica Julio Flórez del municipio de Chiquinquirá?

2. Justificación

La IETI “Julio Flórez” que es una de las más tradicionales en el contexto educativo del municipio de Chiquinquirá, gracias a su antigüedad, a su carácter técnico industrial y a la aceptación de sus labores por parte de la comunidad educativa, por el tipo de perfil que se espera de sus egresados, ha venido transformándose y adaptándose a las políticas nacionales, al ceder espacios técnicos a cambio de propósitos académicos. Los miembros de dicha comunidad y sus formadores, deben percibir la necesidad de adaptarse a estos cambios y coyunturas, razón por la cual este tipo de investigación, para el caso preciso de los hábitos de estudio y su transformación a través de la lúdica y actividades didácticas y pedagógicas innovadoras, se adecúan de manera gradual a este proceso de adaptación y cambio, que sucede mientras se finaliza la etapa de transición de lo técnico a lo académico.

Así las cosas, esta investigación se justifica en lo pedagógico debido al bajo rendimiento escolar de los estudiantes objeto de investigación, evidenciado, en los informes académicos bimestrales; los cuales presentan: a) desmotivación intrínseca, es decir el gusto propio por hacer las cosas hacia el aprendizaje; b) la falta de acompañamiento de los padres de familia en las asignaciones escolares, dado que, en algunos casos, hay ausentismo de los mismos en el

acompañamiento de los discentes en el desarrollo de sus tareas o de solución de situaciones personales; c) la falta de reconocimiento de los estudiantes por su esfuerzo y dedicación, ya que es desmotivante para cualquier persona, lo que puede provocar la idea que no vale la pena esforzarse en su propio proceso formativo. Por último, d) la condición que preocupa a este proyecto es el hábito en el desarrollo de condiciones cognitivas adecuadas, pues son estrategias que el estudiante no lleva acabo, y están relacionadas con la selección, organización y elaboración de sentido para adquirir conocimiento y aptitudes para la vida.

Para resolver las situaciones escolares mencionadas, se tiene como respuesta la planeación y puesta en escena de hábitos de estudio como estrategias metodológico- didácticas ante la ausencia evidenciada en el párrafo anterior, lo cual permitirá mejorar la percepción netamente práctica que tienen los educandos del área de educación física, recreación y deportes. Así las cosas, esta investigación no solo se justifica por el análisis de las condiciones iniciales del estudiantado de grado 8°, sino porque intentará mejorar sus desempeños escolares en esta área de estudio.

Por otra parte y con respecto a elementos de impacto de la investigación, estos estarán dirigidos hacia la innovación, la didáctica del estudio y el mejoramiento de las prácticas educativas en el área, por cuanto se pretende transformar el desarrollo del pensamiento individual y, posteriormente, el colectivo, al permitir abordar la problemática planteada y generar cambios y modificaciones en las prácticas académicas y costumbres educativas de los estudiantes, evitando las tareas rutinarias y tradicionales, y asegurando las prácticas lúdicas propuestas por los docentes, así como ciertas actitudes y comportamientos en los educandos.

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Fortalecer los hábitos de estudio desde el área de educación física, recreación y deportes, en estudiantes de grado 8º de la Institución Educativa Técnica Julio Flórez del municipio de Chiquinquirá

3.2 Objetivos específicos

- Caracterizar los hábitos de estudio de los estudiantes de grado octavo en el área de educación física, recreación y deportes.
- Diseñar y aplicar talleres lúdicos que propendan hacia el fortalecimiento de hábitos de estudio en el área de educación física, recreación y deportes; por medio de algunas estrategias basadas en actividades lúdicas.
- Valorar los aportes de los talleres lúdicos con respecto a la transformación en el uso adecuado de hábitos de estudio en los estudiantes.

4. Fundamentación Teórica

4.1 Antecedentes

Internacionales

En este apartado se describen los estudios que se relacionan con la investigación, y su correspondencia con los hábitos de estudio en el área de educación física, recreación y deportes, además cómo estos hábitos inciden en áreas de conocimiento general y se describen desde 2 perspectivas:

- a) Los hábitos de estudio relacionados con el rendimiento académico y las estrategias para fomentar estos, donde se analizará la tendencia transformadora de un hábito en virtud de distintos modelos y métodos para su posible cambio.
- b) Los referentes del área de educación física, recreación y deportes, a través de las actividades para contrarrestar algunas dificultades académicas en el ámbito escolar y lo relacionado con problemáticas del contexto educativo, tienen gran correlación con los hábitos de vida saludable, de salud, de equilibrio mental y social.

Para comenzar, en la investigación titulada “Cómo influyen la trayectoria académica y los hábitos relacionados con el entorno escolar en el rendimiento académico en la asignatura de educación física”, se establecieron algunos aspectos para observar el rendimiento en esta asignatura:

Existen variables que logran determinar los hábitos de estudio, así como las calificaciones en educación física miden la trayectoria académica, en los hábitos relacionados, lo hacen el entorno y ambiente escolar, los factores más comunes identificados en este estudio fueron: ser

repetidor, ser ausente, el tiempo de lectura de la asignatura, los estudios y los ejercicios diarios” (Caro , Preciado, Perez, Carrizosa y Molina, 2012, p.9)

Se logró determinar en el mismo que los estudiantes que eran repetidores, faltaban más clase, o impuntuales, que leían y estudiaban menos y percibían un peor ambiente en sus clases, son los que obtenían un peor rendimiento en educación física

En el estudio mencionado, se analizó el grado de influencia del avance académico y de algunos hábitos relacionados con el entorno escolar sobre el rendimiento académico en educación física, en estudiantes de educación secundaria de la ciudad de Ba-dajoz en España, esto evidencia el esfuerzo y la preocupación por desarrollar el estudio de la educación física en el contexto español; es así como se quiere innovar a través de la promoción del componente cognoscitivo en educación física por medio de los hábitos de estudio, de esta forma ganar terreno en el estudio académico del área disciplinar.

Cabrera (2011), desde Granada España, plantea la pregunta ¿Los hábitos de estudio, útiles ante el fracaso escolar?” en este estudiaron detalladamente los hábitos y técnicas más generales pero útiles a la hora de estudiar, el artículo expone la tendencia del estudiante moderno a no tener en cuenta la forma como se estudia, generando una alta tasa de “fracaso escolar” esto se produce en la educación secundaria, por elementos como: “El alumnado carece de estrategias para realizar el trabajo en forma autónoma y además carecen de habilidades para la resolución de problemas” (p.1).

Dentro de las conclusiones, el artículo se evidencia la preocupación por promover y evidenciar las herramientas y técnicas necesarias para poder desarrollar los compromisos escolares adecuadamente, impulsar las capacidades intelectuales y a la vez favoreciendo un

desarrollo integral del alumnado. El autor reseña que transformar un hábito, en este caso escolar afectará directamente el ambiente escolar y en el clima educativo de manera positiva, mejorando las estrategias de trabajo colaborativas, al ser muy enriquecedoras para la comunidad educativa, dado que contribuyen al establecimiento de una investigación antes de transformar los conocimientos, e impacten las costumbres académicas en el Área de educación física, recreación y deportes.

Por otro lado, hace más de una década en Perú se trabajó la influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes de primer año, del Instituto Superior Tecnológico Huando – Huaral, el propósito de esa investigación fue “comprobar la magnitud de la relación existente entre los hábitos de estudio y el rendimiento académico de los estudiantes, realizando un diagnóstico de los hábitos de estudio presentes en los mismos para obtener un dictamen del rendimiento académico” (Vigo, 2006, p.8).

De esta investigación se concluyó que en los últimos años es frecuente un bajo rendimiento en los estudiantes del nivel de educación secundaria, debido a una serie de factores que intervienen en el rendimiento estudiantil, entre otros, capacidad general para el aprendizaje, la vocación y, básicamente, las técnicas de estudio. Así mismo, la forma como se organiza el estudiante, es decir, cómo, dónde, cuándo estudiar, entre otros aspectos.

El estudio en mención destacó que se pudo observar un mejor rendimiento académico, al afectar un hábito de estudio, el cual produjo un cambio en la conciencia de la población sobre como estudiar, esto se logró mediante la comprensión de los conocimientos; para ello fue necesario que el estudiante obtuviera habilidades escolares, es decir, utilizará buenos métodos y técnicas de estudio. Así este análisis se articula a los requerimientos de esta investigación por que

permite generar pautas teóricas para caracterizar los ítems que se deben tener en cuenta al momento de estudiar.

Por otra parte, Torres, Toloza, Urrea y Monsalve (2009) plantean algunas estrategias de apoyo pedagógico, articuladas con la estructura curricular del Programa de Fisioterapia de la Universidad del Rosario en Colombia, así mismo, apoyan el proceso de aprendizaje de los estudiantes a partir de las categorías analizadas con la aplicación del instrumento “inventario de hábitos de estudio” vs. “asignaturas con mayor dificultad”. Lo que soporta el fundamento son los hábitos de estudio, como una condición que requiere un seguimiento permanente por medio de la intervención didáctica o pedagógica. En ese sentido, se expuso que el bajo nivel de desempeño de las asignaturas, reflejado en el sistema de evaluación de la institución era contrario al análisis de la presencia de hábitos de estudio, en este caso los hábitos demandaban responsabilidad y compromiso del estudiante y del profesor para lograr la meta de aprendizaje, puesto que involucraban, en gran medida, un componente de trabajo independiente que debía ser planeado por el estudiante y dirigido por el profesor (p. 21). Es aquí donde los hábitos de estudio constituyen un eje integrador y facilitador del proceso de aprendizaje, por cuanto activan los recursos cognitivos, ambientales y procedimentales con los que cuenta el estudiante.

Ahora bien, aunque la Educación Física se caracteriza por su componente práctico y difícilmente se le da un alto porcentaje de reprobación en la totalidad de la calificación, normalmente se opta por presentar las obligaciones escolares por el simple hecho de aprobar, por lo que resulta interesante comenzar a exigir la dedicación, a conocer e inculcar los hábitos y costumbres de estudio como puente para mejorar el desempeño cognitivo y posteriormente reforzar lo pragmático y lo actitudinal.

Seguidamente, el estudio realizado por Ortega (2012), “Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes séptimo de la Institución Educativa del Callao del Perú”, la cual buscaba identificar la relación entre hábitos de estudio y rendimiento académico en los estudiantes séptimo grado, allí se demostró que muchos de los problemas respecto al éxito académico giraban alrededor de los buenos y adecuados hábitos de estudio, generalmente se habla de una costumbre escolar desde la perspectiva estudiantil, a la acción de memorizar grandes bloques de información para así obtener una calificación satisfactoria y, de esta manera, lograr un objetivo, a corto plazo, con el que podía graduarse o aprobar una asignatura, o simplemente cumplir un deber (Ortega, 2012).

En consecuencia, estudiar y todo lo que esto implica una adquisición cognitiva equivale a un proceso complejo y de arduo esfuerzo, que además de lograr retener la mayor cantidad de información, implica una transformación en el educando o un aprendizaje significativo.

El siguiente estudio realizado por Seder y Villalonga (2016) en el artículo “Importancia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico del adolescente: diferencias por género” desarrollado en Castellón España, propusieron como objetivo detectar qué aspectos de los hábitos de estudio se relacionan con el rendimiento académico, así como hallar diferencias por género; este destaca que:

- La planificación del tiempo, la actitud o el lugar de estudio, se presentan como elementos importantes a tener en cuenta de cara a mejorar el rendimiento académico. Además, existen importantes diferencias por género, tanto en hábitos de estudio como en el rendimiento académico (p. 157).

Al igual que la investigación anterior, el grupo seleccionado para esta investigación fue mixto, razón por la cual las características de género descritas en el apartado anterior serán tenidas en cuenta para adelantar la presente investigación, ya que en el momento de desarrollar algún instrumento es necesario conocer no solo cómo aprenden en su generalidad, sino también por género.

EL estudio de Benavides y Chasiguano (2019) tuvo como propósito determinar el perfil en los hábitos y técnicas de estudio en los estudiantes de octavo y noveno año de Educación General Básica del Colegio Militar Eloy Alfaro, en Quito Ecuador. “Allí se observó con los medios utilizados la actitud general ante el estudio, lugar de estudio, estado físico, plan de trabajo, técnicas de estudio, trabajo y exámenes y ejercicios” (p.2).

De esta investigación se dedujo la existencia de un nivel regular en la forma y el método para estudiar en la institución, es decir el perfil de hábitos y técnicas de estudio de octavo y noveno, presentó una valoración de estudiantes con aspectos importantes a mejorar; se recomendó de manera concluyente que los docentes involucrados en la institución educativa debían motivar a los estudiantes sobre hábitos y técnicas de estudio, brindando herramientas que permitieran afianzar y mejorar sus aprendizajes, para alcanzar el rendimiento académico deseado.

Entonces, para el caso de la implementación de hábitos de estudio en el área de educación física, recreación y deportes, de la IETI “Julio Flórez”, se refuerza el enunciado de que en esta etapa de desarrollo (entre los 13 y 15 años) la creación de costumbres y hábitos de estudio es esencial no solo para la respuesta de tareas y trabajos, sino para la vida, por ello se debe impactar desde áreas que sean afines con los intereses de los estudiantes.

Nacionales

Parra (2013) realiza una investigación en titulada: “Hábitos y motivación de estudio de los estudiantes de grado 10º de la Institución Educativa Técnica Comercial del Valle”, la cual tuvo como propósito “caracterizar los estudiantes de grado 10º, de la Institución Educativa Técnica Comercial del Valle del Cauca, relacionad con los hábitos de estudio y los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esta investigación se basó en el modelo de Kolb” (9184).

En este se fijó que, al comparar los resultados de las mediciones en los instrumentos, estilos de aprendizaje y rendimiento académico, se encontró que, de los diez primeros desempeños académicos, ocho tienen adecuados estilos de aprendizaje “asimilador”, de conformidad con la clasificación usada por Kolb. En este estilo, los estudiantes perciben la información de manera abstracta y procesan la misma de forma reflexiva. Esta conclusión motivó a la reflexión sobre la forma de enseñanza de las ciencias naturales y exactas en la institución educativa, se puede establecer que la forma de instrucción para los estudiantes con estilo de aprendizaje “divergente”, no es la más apropiada. Así que se requiere pensar en otras formas didácticas, que en teoría se adaptan al estilo de aprendizaje “divergente”, crucial para esta investigación, ya que se debe definir cómo tal estilo, deben ser evidentes en el trabajo teórico de la Educación Física, a fin de darle un tratamiento desde una panorámica reflexiva, detallada y con el propósito de impactar, de manera significativa, la forma en que los estudiantes adquieren y transformar el conocimiento.

Zorro y Larrota (2017), en el artículo “La repitencia escolar en la institución educativa técnica de Santa Sofía Boyacá” presentaron resultados parciales de la investigación sobre la incidencia de factores familiares, pedagógicos y personales en la ocurrencia de la repitencia escolar en el grado sexto (6º) de la IE en mención; los participantes tenían la particularidad de

haber reprobado el grado sexto en el año 2016, cabe resaltar que dentro de los factores personales estudiados e investigados en la muestra estaban, la motivación, hábitos de estudio y realización de tareas, esta investigación concluyó entre otras cosas, que aspectos como: la escasa motivación, los inadecuados hábitos de estudios (Zorro y Larrota 2017) , se evidencia en la elevada inasistencia del escolar, así como la repitencia en básica primaria, fueron el puente de la ocurrencia o la incidencia de este fenómeno en esta institución educativa, es muy importante que algún área de la institución educativa en donde reside la población objeto del estudio, inicie a ejecutar actividades que tengan como base el juego, así fomentar o transformar los hábitos de estudio y de alguna manera disminuir los índices de repitencia y deserción.

Para exponer la manera en que los investigadores han realizado esfuerzos y aportes por medio de estrategias pedagógicas hacia la transformación, impacto o cambio sobre los hábitos de estudio, donde se presenta la innovación de esta investigación:

En primera instancia la investigación desarrollada por Santafé (2016), titulada “diseño de una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en lengua y literatura de Educación Básica elemental”, tuvo como propósito principal diseñar un programa organizado de acciones lúdicas para desarrollar hábitos de estudio en lengua y literatura de educación básica elemental, allí utilizaron como herramientas técnicas para la demostración de la investigación. La metodología de diagnóstico aplicado a psicólogos educativos del cantón Píllaro, pasando por el método inductivo. Para comprobar la efectividad, luego se aplicó como instrumento una encuesta dirigida a los padres de familia del mismo año de Educación Básica, lo que permitió determinar que la investigación tuvo gran aceptación, pues la técnica y los instrumentos metodológicos permitieron analizar cómo adaptaban las técnicas para alcanzar el conocimiento.

En la siguiente investigación, Guerrero (2014), titulada: “Estrategias lúdicas, herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas”, tuvo como propósito: “analizar las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades numéricas en alumnos de educación inicial, se asumió una clasificación de estrategias a partir de la integración de diversos autores, en el estudio se encontró algo crucial en esta investigación” (p. 30).

Guerrero sostiene que las estrategias reflejaron un leve impacto para desarrollar las habilidades numéricas en los alumno de educación inicial, por lo que se considera que deben ser revisadas y ajustadas a los conocimientos y prácticas previstas de los estudiantes, para que así respondan a las tareas a realizar y sean coherentes con la edad y etapa de aprendizaje expresada por los alumnos en el área de matemáticas, lo cual se asume como un reto al tener que ser precisos y coherentes al momento de establecer las actividades sean lúdicas, más dirigidas a la didáctica o cualquier objetivo pedagógico que se proponga.

Entre tanto, el estudio de Estivill y de Tejada (2012) incluyen como modelo y referente muy importante, el compendio de actividades y acciones para la creación de hábitos de vida, entre ellos los de estudio, todo por medio de la lúdica pura, en el libro “¡ A jugar!: Juegos para enseñar buenos hábitos a los niños” cuyo objetivo es: aportar una serie de conceptos, expresados en forma de juegos, para que los padres puedan inculcar mejores hábitos en sus hijos. En esta obra se incluyó a madres de familia, quienes aportaron experiencias enriquecedoras al modelo que este texto pretende inculcar en los niños, este manual ofrece un enriquecedor aporte, ya que permite incorporar conceptos científicos fáciles de ejecutar e involucrar en el ámbito educativo ya que fue aplicado con rigor y emoción en varios niños, la Educación física, la Recreación y el Deporte permite adaptar y generar incluso rigor en la lúdica a partir de la adaptación de actividades con fines educativos, en este caso de transformación de hábitos que son para y por la vida.

Al analizar las investigaciones y sus referentes en los diferentes contextos geográficos, es notorio el interés por establecer dos variables directas: los hábitos de estudio en relación con el rendimiento académico, además del interés por trabajar en esta importante base del aprendizaje en carreras universitarias como ingenierías, fisioterapia, licenciaturas y psicología. Es evidente que los educandos llegan a los primeros semestres con falencias marcadas en el cómo estudiar o el desconocimiento de un estilo de aprendizaje; es por eso que una investigación relacionada con identificar y fomentar los hábitos de estudio a partir de un área disciplinar es ineludible para los educandos, dado que es importante en estos tiempos de cambio.

4.2. Fundamento Teórico

Las teorías del conocimiento que se presentan a continuación servirán como fundamento para establecer una episteme sólida respecto de la lúdica, los hábitos de estudio, su incidencia en el aprendizaje, el conocer las perspectivas relacionadas con la lúdica y cómo esta teoría servirá de aporte a los hábitos de estudio y al desarrollo cognitivo de la Educación Física, la Recreación y el Deporte escolar.

De acuerdo con Ramírez (2006) el juego como “una acción libre, espontánea, e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento formativo es la tensión”. Así que aseverar que el juego tiene solo una raíz gnoseológica sería atribuir lo mínimo a su semejante específico “la lúdica”, aunque su concepto se devela como una dimensión humana, como una necesidad y una potencialidad. Como necesidad, menciona Ramírez, que todo ser humano requiere de esparcimiento, diversión y entretenimiento placentero, como potencialidad es apta para crear, producir y participar en formas de diversión como los juegos y los deportes. Pero, específicamente, para lo que compete a promover el desarrollo cognitivo de

los hábitos de estudio existen nuevas versiones, prespectivas y observaciones detalladas del juego, que aunque teóricamente no se separa de lo biológico por su injerencia neuronal, se le da un carácter mas elevado, así se propone cuando Jiménez (2005) precisa:

El juego es de un carácter holoarquico, todo juego implica una acción mental y corporal; y toda acción produce una computación, por lo tanto el juego se vuelve cognitivo (...) así el juego produce y permite un funcionamiento multi-neuronal (modulos), que utiliza el neo-cortex frontal, con el cual el sujeto realiza multiprocesos exclusivos de la raza humana, debido al desarrollo de areas corticales cerebrales que tiene el hombre y lo hacen exclusivo en la naturaleza (Jiménez, 2005, p.18).

Por tanto, el juego es una manifestación externa del impulso lúdico, son todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos o como herramienta educativa.

4.2.1 La lúdica

El diccionario de la Real Academia Española define la palabra lúdico, ca como: Del juego o relativo a él. Provieniendo etimológicamente del latino ludus, juego, e ´-ico. lo cual tiene su raíz en la antigua cultura romana, allí la palabra latina ludus tiene varios significados dentro del campo semántico de juego, deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores, como los conocidos históricamente. Así mismo, la polisemia ludus adquiere en la poesía latina la concepción de alegría. (Nunes, 1994). La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no

son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez (2005) Tal vez mse logre una aproximación de su compleja semántica en la frase: “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego”, es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego, en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ser humano, es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad. Es connatural a la existencia humana en sus prácticas cotidianas y pedagógicas, un modo de hacerse con el mundo, de divertirse con él, una manera de conocer a nivel táctil, olor sabor, que lleva a procesos de comprensión, lo cual requiere obviamente de observación, experiencia, selección de la información significativa y su contextualización, relación, asociación a nivel mental en procesos que llevan al aprendizaje. Se hace así necesaria una educación que comprenda y transforme, que se preocupe primero por el ser humano y su viabilidad en un mundo amable y luego en el conocimiento, permitiendo disfrutar de la existencia de manera lúdica más allá del atafago moderno.

4.2.1.1 La lúdica como estrategia educativa

El proceso o actividad lúdica favorece, desde la infancia hasta la adultez, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Además, es una actividad que se utiliza para la diversión y

el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora. Malajovic (2000) dice que toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva y libertad.

Por consiguiente, es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que viven las personas desde su entorno para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño, al ambiente familiar, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un mundo, el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes, para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre-saberes. Zúñiga (1998) dice:

Repensar la pedagogía actual, y descubrir lo que la lúdica puede aportar y encontrar, es dar mejores respuestas a un mundo posmoderno que exige cambios veloces para estar preparados. “ Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente.

En consecuencia, Jiménez (2005) menciona que se sobreentiende que la lúdica es una palabra elaborada intencionalmente desde la pedagogía, por cuanto trasmite y recurre al aprendizaje desde otra óptica, quizá la de la libertad olvidada. De la misma forma el autor plantea y justifica:

(...) el juego como una estrategia para involucrar actividades de la vida cotidiana como (contar, medir, explicar, entre otras) desde la coincidencia en el desarrollo de

habilidades concretas del pensamiento estratégico que se dan en las matemáticas y en los juegos. (p.10) lo que sustenta promover el estudio desde el juego adaptado a los estilos de aprendizaje, con actividades que involucren ver, escuchar y la motricidad, de manera lúdica.

Por otro lado, es necesario involucrar una investigación específica que genere una teoría fundamental en experiencias lúdicas que orienten la teoría y la práctica de la educación física. Por ello, Méndez (2013) propone dos objetivos fundamentales, por un lado, ofrece a los profesionales de la Educación Física y, en general de la animación deportiva, un amplio repertorio de *actividades lúdicas* (juegos motores, juegos pre deportivos y juegos tradicionales del mundo) que pueden ser incorporados fácilmente a su quehacer cotidiano, dada su sencillez y la simplicidad de la puesta en práctica que las caracteriza. Por otro lado, aporta una ruta teórica práctica que permita al docente de educación física diseñar investigaciones lúdicas, al margen de la teoría tan amplia en esta disciplina, teniendo en cuenta, como variables estructurales, los juegos deportivos y, en consonancia, con la intención educativa deseada.

4.2.1.2. Guía conceptual y metodológica para esquematizar un juego intencionado.

Este modelo de tabla sirvió de guía y parámetro para estructurar las actividades lúdicas planteadas e implementadas en esta investigación

Tabla 1 Esquema general de las actividades lúdicas, sobre la construcción de esquemas lúdicos.

Tipo:
Participantes:
Objetivos:
Material:
Desarrollo o Descripción:
Fuente o referentes:
Variantes:

Fuente: Propia

Recuperado de Nuevas investigaciones lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física (Méndez, 2013).

4.2.1.3 Objetivos de las actividades lúdicas.

De acuerdo con Echeverry y Gómez (2009) la Lúdica es algo innato en el hombre, hace parte de su naturaleza, es una necesidad existencial que nos identifica culturalmente, es un acto voluntario que se da en tiempo y en un espacio determinado. Por el contrario, el juego tiene reglas y es generador de placer y aprendizaje. Ambos logran impactar la motivación y los intereses del estudiantado. Así que lo planteado por las nuevas investigaciones lúdicas, en las que se afirma que la asertividad de una investigación lúdica o juego intencionado en tiempos tan saturados de información y métodos de aprender deben tener con obligatoriedad el factor diversión que es hoy esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en tal sentido Méndez (2013) afirma:

Si el jugar se desvincula de objetivos educativos, dista mucho de realizar una investigación realmente transformadora, por el contrario, se entiende que las actividades lúdicas para el profesor de educación física deben ir cargadas de intencionalidad y no ser fruto del azar, si es así mermaría el potencial didáctico que tiene el juego y su explotación (p,27).

De acuerdo con lo anterior, las investigaciones lúdicas abordan, particularmente, la forma de evaluar de la IETI “Julio Flórez” en tres aspectos, actitudinal, cognitivo y procedimental, como se describe en la siguiente tabla.

Tabla 2 Objetivos de las propuestas lúdicas desde componentes escolares

Componente	Actitudinal	Cognitivo o conceptual	Procedimental o Práctico
Objetivo Implícitos	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer lazos de cooperación y oposición entre los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las reglas y orígenes del juego tradicional o deportivo, adquirir técnicas teórico – prácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar las cualidades físicas asociadas a la práctica. • Desarrollar las cualidades motrices.
	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas de juego y el juego limpio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los aspectos técnicos del juego • Conocer los principios tácticos, estratégicos y las formas de repetición. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar las habilidades básicas. • Desarrollar los principios tácticos de los juegos.

Fuente: Variante organizativa propuesta por Méndez (2013) y adaptada a un contexto educativo municipal.

4.2.2 El poder de los hábitos.

Duhigg (2019) afirma que existe en el mundo educativo y empresarial una tendencia marcada en relación con la calidad y los resultados (Competencia), como un proceso de planeación y acción, ejecutados por un grupo de personas capacitadas, con talentos, con perfiles y habilidades que se aúnan para el logro de determinados objetivos o propósitos, pero en el primer contexto, el de la escuela, se tiende a desconocer, al realizar un análisis de las características individuales y de aquellas rutinas diarias que afectan el quehacer de un sujeto como estudiante, como docente o como miembro de una comunidad académica. Por otra parte, adquirir un hábito permite hallar un punto de partida, una señal en la ruta que transforma ciertos comportamientos y costumbres que inciden de manera significativa en propósitos de orden académico y formativo.

Estos, según los científicos, surgen porque el cerebro siempre está buscando una forma de ahorrar esfuerzo. Si dejamos que utilice sus mecanismos (...) “para suplir esta contrariedad existe un proceso para la formación y consolidación de un hábito en nuestro cerebro es un bucle de tres pasos; la señal, la rutina y la recompensa”. (Duhigg, 2019, p.38)

4.2.3. Hábitos de estudio

Para definir la palabra hábito que deriva de alguna raíz etiológica y hermenéutica, es necesario remarcarla para la investigación que aquí atañe dentro de un referente que haga clara su definición en tal sentido Yi K, (1993) plantea:

El vocablo griego (haberse) significa “tener”, entendiéndose en el sentido de adquirir algo no poseído anteriormente (...) la raíz de la palabra, indica una condición básica del hábito, esto es, de tratarse de una conducta adquirida en la interacción del organismo con el medio, en una relación fundamental de medio a fin (p.38).

Recientemente, desde varios estudios académicos y múltiples entrevistas Duhigg (2019) lo define técnicamente como: “las elecciones que todos hacemos de forma deliberada en algún momento y en las que luego dejamos de pensar pero seguimos haciendo, muchas veces a diario” (p.17).

A su vez las acciones, reflejos y toda actividad inconsciente ocurren por recurrencia, a nivel académico. Belaunde (1994) plantea que el hábito escolar se refiere a la manera en la cual el individuo asume cotidianamente a su rutina estudiantil. Así mismo, señala que los hábitos de estudio se producen por la disciplina diaria, teniendo en cuenta la forma en que el individuo se organiza en cuanto a tiempo, espacio, técnicas y métodos que utiliza para estudiar y obtener mejores resultados en este proceso.

También, cuando se hace referencia a hábitos de estudio se reseña aquellos métodos que emplea el estudiante para asimilar y entender unidades didácticas o contenidos escolares y mantiene una actitud necesaria para evitar distracciones, conservar una atención permanente al tema objeto de análisis y la disposición necesaria para que estos conocimientos sean comprendidos e interiorizados y lo transformen durante el proceso educativo. (Belaunde, 1994).

Sánchez (2017), en referencia a los hábitos de estudio, desde una perspectiva sicosocial, afirma “un hábito es un patrón conductual aprendido que se presenta mecánicamente ante situaciones específicas generalmente de tipo rutinarias, donde el individuo ya no tiene que pensar ni decidir sobre la forma de actuar” (p.4). Los hábitos se organizan en forma de jerarquías de familia, en función al número de refuerzos que las conductas hayan recibido.

Por otro lado, Sánchez establece que un hábito se aprende de manera involuntaria, lo que sugiere para esta investigación el carácter incierto o de azar que algunos juegos promulgan.

Dentro de este trabajo investigativo son relevantes los hábitos de estudio, teniendo en cuenta el contexto actual y los fracasos escolares de la mayoría de los educandos que a diario interactúan en los establecimientos educativos públicos del municipio de Chiquinquirá, lo cual se ve reflejado en los resultados de las pruebas externas y en los comportamientos que afectan la convivencia escolar e impiden el normal desarrollo de las actividades académicas planeadas.

Fernández (2014) menciona o la técnica de habituarse en el estudio, que además es de gran utilidad para el objetivo y las herramientas de análisis de esta investigación, los hábitos de estudio se dirigen en dos grandes apéndices:

a) Didáctica del estudio

A la didáctica se le define, de acuerdo con lo establecido por Zambrano (2005), como: “una disciplina científica, que estudia la génesis, la circulación y apropiación del saber y sus condiciones de enseñanza y aprendizaje” (p. 57). Es así como la línea orientadora de esta investigación deviene en la didáctica, tal como afirman Torres y Girón (2009), al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de una disciplina, pues estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Además, procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña. La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Según esto, Fernández (2014), establece unas observaciones generales en el primer apéndice del Inventario de hábitos de Estudio, en 2 aspectos: “lo relacionado con el papel de profesor frente a los discentes y del cómo deben estudiar, así como condiciones de los diferentes contextos, en donde el educando interactúa en procura del aprendizaje” (p. 41).

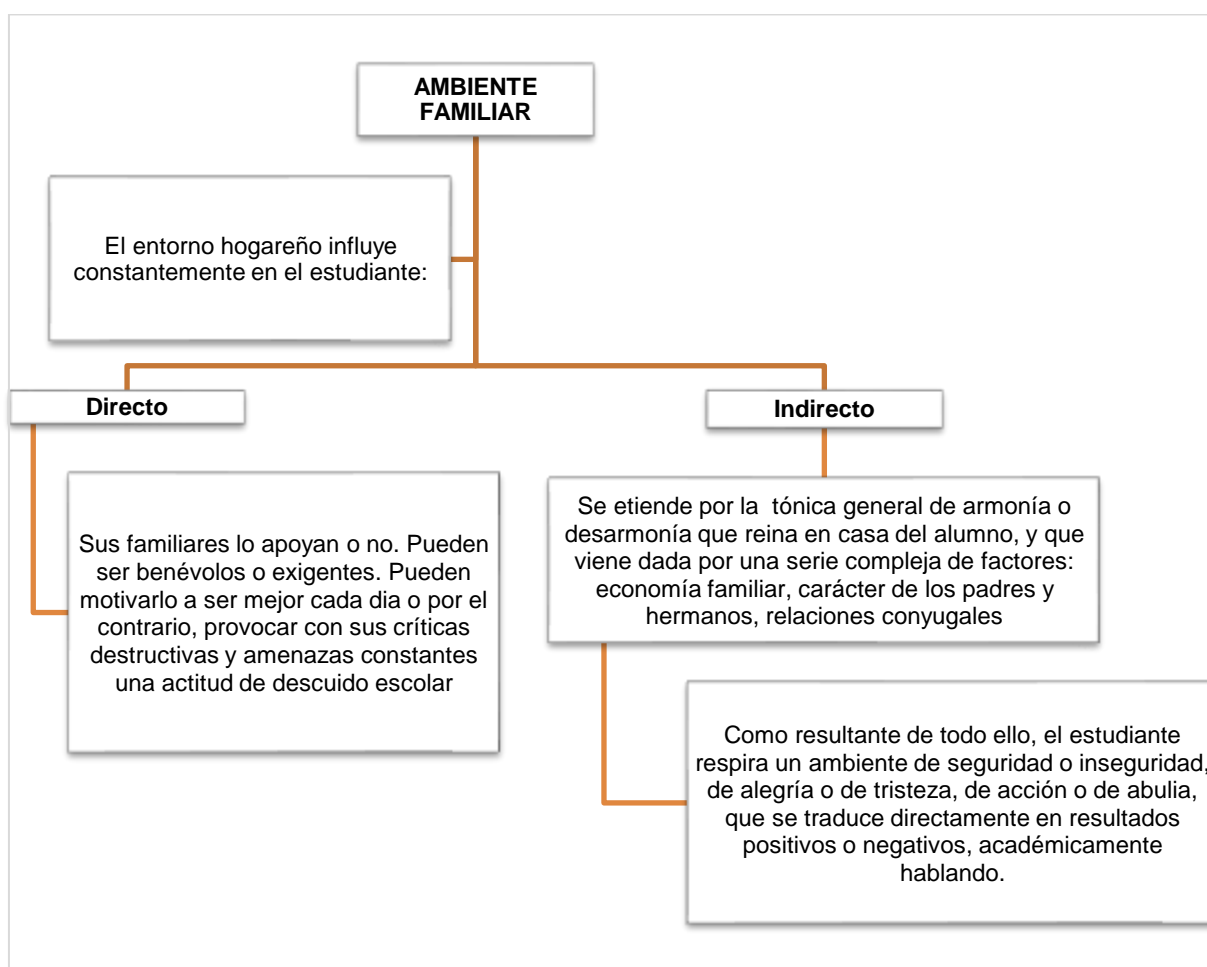
b) Condiciones ambientales del estudio

Continuando con el análisis para soportar la investigación, también se tienen en cuenta una serie de elementos y condicionantes de carácter, ambientales personales, ambientales físicas, comportamiento académico y rendimiento escolar, así:

- **Condiciones ambientales personales.** Los condicionantes ejercidos por el ambiente que nos rodea (familia y compañeros) y por nosotros mismos (creencias,

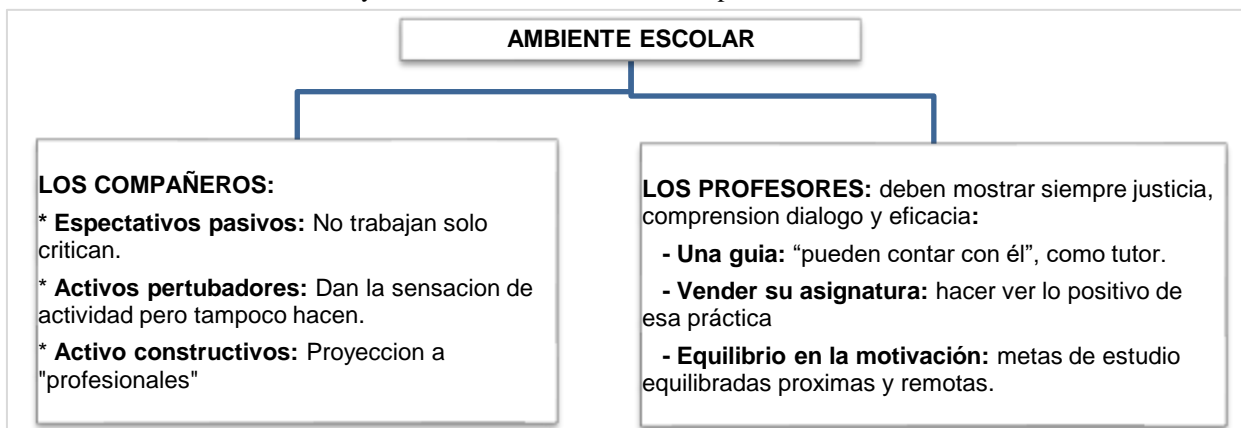
metas, etc.) son de tal forma importantes que, en la mayoría de los casos, si estos condicionantes no se aclaran, nuestro rendimiento personal, escolar y profesional queda disminuido. Es, pues, necesario enfrentar claramente al estudiante para que se defina y tome posiciones, con los tres círculos que se mencionan a continuación:

Figura 1. Diagrama que resume el entorno que influye a la hora de ponerse a estudiar, referido a las personas con quien se socializa en su hogar, de las condiciones ambientales personales



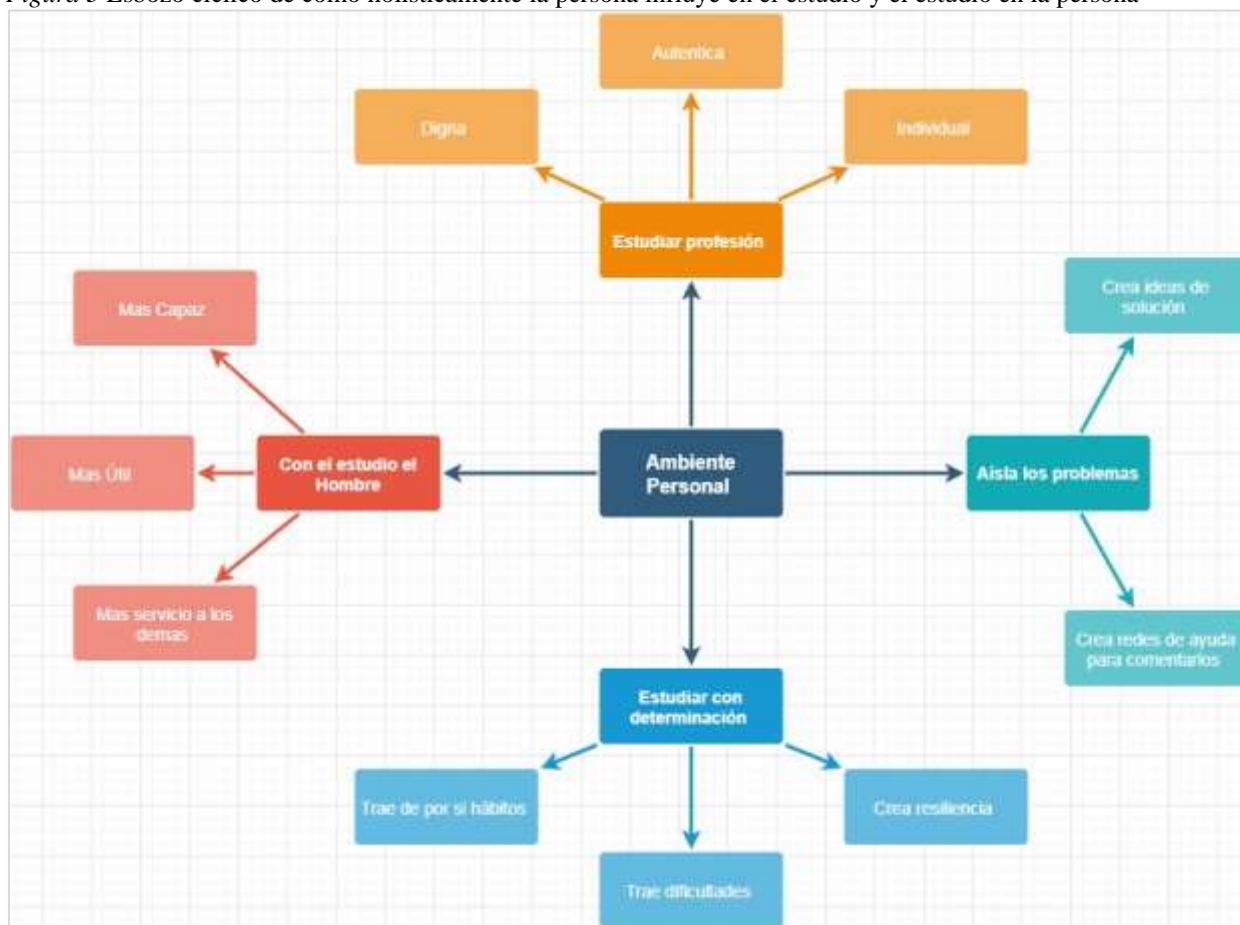
Fuente. Adaptado de Fernández, 2014, p.44).

Figura 2 Diagrama que extrae el entorno escolar de influencia y como esto decide en la calidad del aprendizaje y de las condiciones ambientales personales



Fuente: adaptado de Fernández, (2014, p.45).

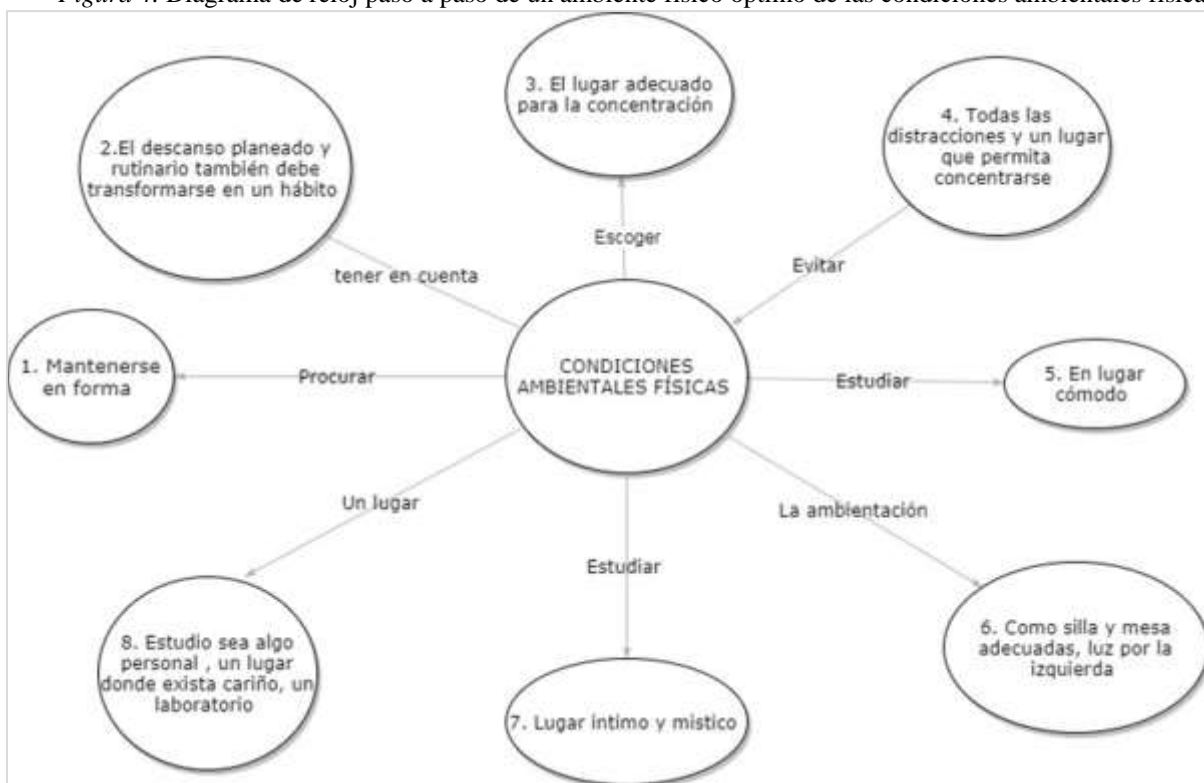
Figura 3 Esbozo cíclico de como holísticamente la persona influye en el estudio y el estudio en la persona



Fuente: Adoptado de Fernández (2014, p. 46)

- **Condiciones ambientales físicas.** El estado físico del cuerpo y el lugar donde se trabaja tiene mucho que ver con el rendimiento. Siendo importantes las siguientes notas:

Figura 4. Diagrama de reloj pasó a paso de un ambiente físico óptimo de las condiciones ambientales físicas



Fuente. Adaptado de Fernández (2014, p.47)

- **Comportamiento académico.** Todo profesional está sujeto a unas normas de actuación en la Institución. Así mismo, el estudiante, como ente participativo que es, debe conocer y cumplir las normas de su Institución: “el colegio, al respecto, se describe como una serie de normas y cada estudiante decide cómo afrontar su proceso de aprendizaje, qué actitudes mostrará y cuáles serán sus estrategias. Regula su propio ritmo para hacer sus trabajos, el tiempo de estudio o repaso que le dedica a cada asignatura y los descansos que toma durante el día. No solo es importante que termine la tarea o que obtenga la nota que espera, lo fundamental es que se haga cargo de su propio aprendizaje, que sea responsable de cómo aprende, que sea consciente de sus

avances y establezca formas para responder a los requerimientos académicos y a sus propias necesidades.

Figura 5. Planificación de hábitos de estudio



Fuente: Elaboración propia- Adaptado de Fernández 2014.

Los hábitos de estudio tienen una ruta por seguir en lo relacionado con la didáctica del estudio y sugiere tener en cuenta lo siguiente: establecer horarios y tener una organización apropiada.

c) Utilización de materiales, la educación física también se lee.

En segunda instancia, el autor propone el desarrollo de una serie de elementos para tener en cuenta, en torno a la utilización de materiales escolares que benefician la adquisición de hábitos de estudio en los educandos, los cuales son herramientas conceptuales como: leer, consultar e investigar, así como; los instrumentos que facilitan la adquisición de lenguaje y escritura.

Asimilación de contenido

Una de las fases más importantes a la hora de adquirir un saber y más cuando se quiere dejar como costumbre académica y cognitiva; “se establece cuando aparece la necesidad de verificar que herramientas emplean o buscan los estudiantes a la hora de relacionarse con nuevos saberes, allí para uso de los métodos se categorizan; la memorización y la personalización”.

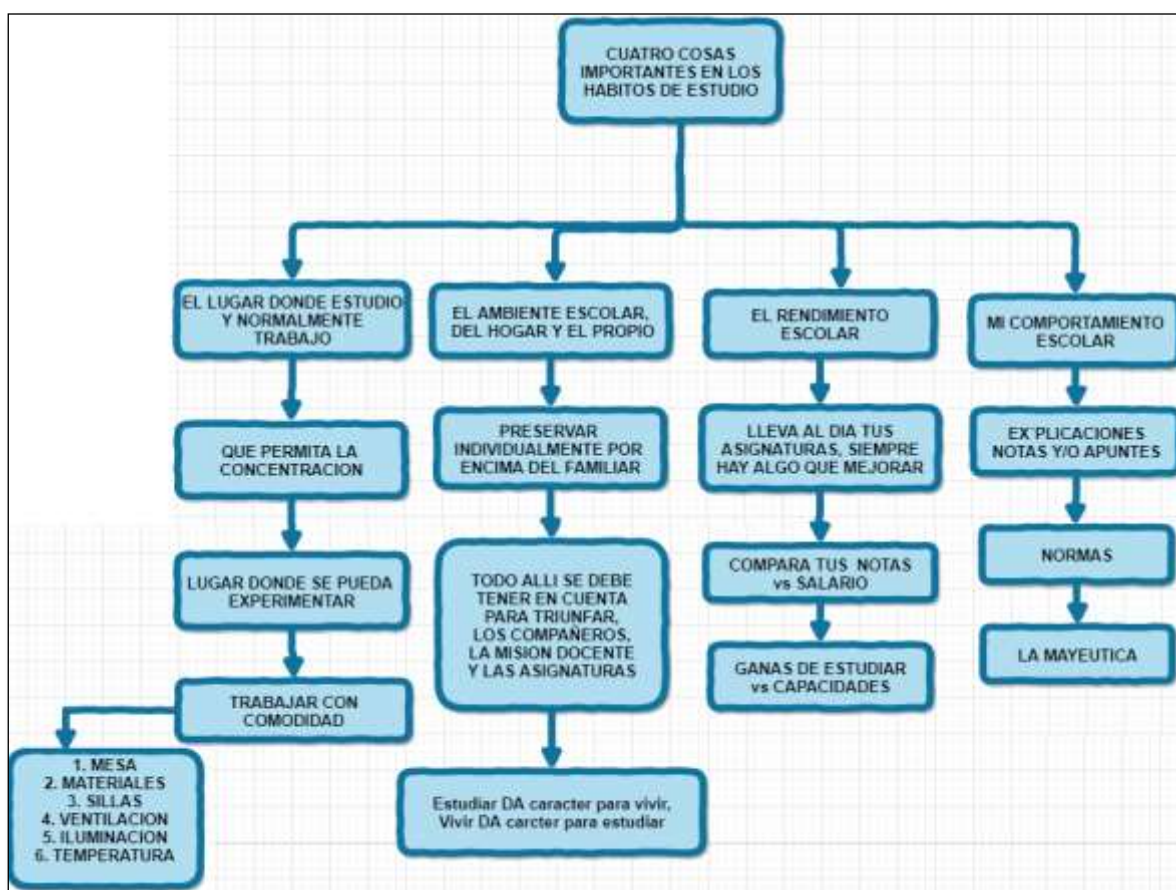
En referencia a los factores que generan los hábitos de estudio para el segundo apéndice son:

- **Aprender a estudiar:**

Siguiendo con la referenciación teórica, en su segundo apéndice, el inventario de hábitos de estudio, desglosa para el estudio un paralelo con el aprender a aprender, base misma intelectual antes de adquirir cualquier conocimiento.

d) Cuatro cuestiones importantes antes de ponerse a estudiar, como se evidencia en el siguiente esquema.

Figura 6. Mapa de ideas cuatro aspectos socio orientadores previos al acto de estudiar



Fuente. Adaptado de Fernández (2014, p. 54)

- e) **Mi manera de organizarme en los estudios.** Son las recomendaciones al organizar los tiempos dedicados al estudio: *Como elaboro y cumplo mis horarios, mis instrumentos de estudio y trabajo en orden.*
- f) **La forma de utilizar mis herramientas de estudio y trabajo.** El referente organiza las armas de estudio de la siguiente manera: *la lectura agradable y provechosa, como hacer resúmenes y fichas, como usar mis libros*
- g) **Aprender bien lo que se estudia.** Se piensa que quien no tiene buena memoria es porque no recuerda bien lo que ha estudiado, para ello es necesario seguir algunas normas: *Aprender bien de memoria el trabajo en equipo y el trabajo individual.* De acuerdo con lo planteado y expuesto por el autor Fernández (2014), afirma que un escenario cognitivo servirá como preámbulo para formular metodológicamente técnicas e instrumentos que promuevan, de manera lúdica, los hábitos de estudio de los estudiantes de grado 8° de la IETI “Julio Flórez” de la ciudad de Chiquinquirá en el departamento de Boyacá.

4.2.4. Propuesta talleres lúdicos como estrategia didáctica.

Las actividades lúdicas en el Área de educación física, recreación y deportes; son una propuesta para fomentar los hábitos de estudio, por cuanto tiene como apoyo teórico la concepción de una estrategia didáctica, denominada así por Colom, Salinas y Sureda (1988), quienes utilizaron el concepto de estrategia didáctica como una instancia que acoge tanto métodos, como medios y actividades, considerando que el concepto proporcionaba mayor flexibilidad y utilidad en el proceso didáctico, que busca el enseñar a estudiar de manera más apropiada, el desarrollo de este apartado permite un acercamiento a la conceptualización de didáctica mencionado con antelación. De esta manera Vadillo (2004) sugiere que la importancia de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es crucial y la define como “disciplina de la pedagogía que estudia y

perfecciona los métodos, procesos, técnicas y estrategias cuyo objetivo es potenciar la enseñanza para lograr aprendizajes más amplios, profundos y significativos” (Vadillo. 2004, p. 12).

Así mismo, en el desarrollo del proyecto se menciona cómo la estrategia didáctica relaciona el conocimiento y la clasificación que se establece para los juegos, en donde con el contexto y la realidad de la aplicación, la cual tiene en cuenta las “*nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de la educación física*”, teniendo en mayor medida: los juegos deportivos híbridos: una puerta abierta a la creatividad; juegos pre deportivos, juegos deportivos de cancha dividida; juegos de blanco o diana y juegos del mundo: un paso hacia la interculturalidad, creando así, un estándar al instaurar cualquier juego (Méndez 2003, p.6). Es precisamente y basado en dicho patrón, que se establecen los tres talleres lúdicos que contienen diversas actividades adaptadas y modificadas con el interés de fomentar hábitos escolares que le otorgan al participante una amplia gama de posibilidades de hacerse participe activo y propositivo frente a las herramientas que le ayudarán al estudiante a asumir retos hacia el aprender a estudiar y la misma didáctica del estudio. La estructura del modelo propuesto se evidencia en la siguiente figura:

Figura 7 Modelo propuesta actividades lúdicas adaptadas Méndez (2003)

Modelo que pretende:
Señal-- Rutina -- Recompensa

Propuesta talleres lúdicos "Hábitos de estudio"

1

Tipo de Juego, estándar

- Juegos motores y de acondicionamiento con material alternativo
- Juegos pre deportivos
- Juegos del mundo



2

Participantes, Según el contexto

En este caso la población objeto 32 estudiantes de grado 801



3

Objetivos que fomentan los hábitos de estudio.

Las actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de los estilos de aprendizaje marcaron el derrotero para plantear un objetivo hacia el fomento de la didáctica o el aprender a estudiar



4

Material o recursos

Elementos didácticos diseñados, conseguidos, adaptados y gestionados según las necesidades y posibilidades del medio



5

Desarrollo o descripción

Cada actividad de la investigación tuvo un denominador común, fue la división en **eslabones o estaciones** en los cuales se promovió explícitamente cada herramienta propuesta por el inventario de hábitos de estudio



Elaboración propia

5. Marco Metodológico

5.1 Paradigma Investigativo

Se considera necesario el paradigma socio- crítico, ya que según Popkewitz (1988) es un paradigma reflexivo que considera que el conocimiento se construye a partir de intereses que parten de necesidades de los individuos. Además, pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano. La cual se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social y, para este caso, educativa. Popkewitz (1988) afirma que algunos de los principios del paradigma son: a) Conocer y comprender la realidad como praxis; b) Unir teoría y práctica, integrando conocimiento hacia la emancipación del ser humano; d) Proponer la integración de todos los participantes, incluyendo la de los investigadores en procesos de autorreflexión y toma de decisiones consensuadas, las cuales se asumen de forma responsable.

5.2 Enfoque de la Investigación

El tipo de investigación empleada para este proyecto es de tipo cualitativo, ya que según Taylor y Bogdan (1987) es aquella que produce datos descriptivos, para este caso, detallada en palabras propias de los investigadores, mediante conductas observables. Además, la investigación cualitativa es inductiva, dado que los investigadores ven los escenarios y a los individuos desde una perspectiva holística, es decir considerados como un todo. Así mismo, la investigación cualitativa es sensible a los efectos que los investigadores causan sobre las personas que son objeto de estudio, así como tratan de entender a los mismos en su propio entorno.

Consecuente con lo anterior, en esta investigación fue necesario emplear elementos comportamentales cotidianos y rutinarios de los educandos, tanto de manera colectiva como

individual y se tuvo una muestra al azar de un grupo de estudiantes del grado octavo de básica secundaria, a los cuales se pretendió mejorar sus hábitos de estudio a través del desarrollo de actividades lúdicas del Área de educación física, recreación y deportes. Desde la perspectiva fenomenológica y, por lo tanto, para la investigación cualitativa, resulta esencial experimentar la realidad tal como otros la experimentan. Los investigadores cualitativos se identifican con las personas que estudian para comprender cómo ven las cosas, así lo plantea Álvarez y Jurgenson (2003), se recomienda en relación los hábitos de estudio, su caracterización y su mejoramiento mediante la lúdica, tomar cierta distancia y permaneciendo como un observador objetivo de los sucesos.

5.3 Tipología de Investigación

En este trabajo se tuvo en cuenta la investigación Acción, ya que se busca interpretar fenómenos y comportamientos escolares, por cuanto relaciona una amplia gama de tareas realizadas para mejorar el ambiente educativo y la acción social de la escuela.

Existen variadas interpretaciones de la investigación-acción; las líneas que siguen y recogen esta definición según la exploración cualitativa- interpretativa de autores como Carr y Kemmis (1988) quienes afirman “para lograr la adquisición de un descubrimiento autónomo de la acción y la responsabilidad en la escuela, proponen que los propios docentes construyan la teoría de la enseñanza por medio de una reflexión crítica sobre sus conocimientos prácticos” (p. 64). Así mismo, firman que los esfuerzos de la investigación por unir la teoría educativa tan extensa con la práctica es un universo casi innavegable. Por otra parte, Latorre (2003) en su texto titulado “La investigación acción” plantea que la investigación acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con diversos fines.

Consecuente con lo anterior, se menciona que estas tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y, más tarde, sometidas a observación, reflexión y al cambio (p.23). De la misma manera, el autor hace evidente que, al implementar estrategias educativas, en este caso de tipo lúdico, es probable realizar un cambio en la forma como los educandos asumen sus deberes escolares.

Por otra parte, se plantea en el mismo texto que la investigación acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con diversos fines, tales actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. De acuerdo con lo establecido por Latorre es evidente que, al implementar estrategias lúdicas es probable propiciar un cambio en la forma como los educandos asumen sus deberes escolares. Teniendo en cuenta lo anterior, la presente investigación se desarrolló siguiendo una serie de fases descritas a continuación.

5.4 Fases de la Investigación Acción

En la investigación acción se definen 3 fases esenciales, la primera llamada diagnóstico, en donde se determina cuáles son las falencias que tienen los estudiantes de grado 8° frente a los hábitos de estudio. La segunda fase, relacionada con la estrategia lúdica, se planea cómo se va a mejorar los hábitos de los estudiantes en el Área y cómo se va a aplicar tales estrategias. Para finalizar, la fase de evaluación, relacionada con el instrumento de diario de campo, en donde se muestra el desarrollo de la aplicación de las actividades y cómo incidieron en el aprendizaje de los estudiantes.

5.4.1 Fase 1: diagnóstico

En esta fase se empleó la observación directa focalizada, sobre todo, en los ejercicios desarrollados en clase por los estudiantes, aquí se pudo evidenciar las siguientes dificultades:

- Las condiciones materiales deficientes, escasez de materiales para el buen aprendizaje, falta de espacios apropiados para el estudio, ausencia de orden y de limpieza, son otras causas de gran repercusión en el rendimiento en la Asignatura de Educación Física.
- Además, los frecuentes disgustos, discusiones y desuniones entre compañeros a la hora de definir reglas de juego claras, originan inadaptaciones e incapacidad para adquirir hábitos de estudio indispensables en los alumnos.
- El ambiente escolar es uno de los centros de atención de los estudiantes, así como lo es el profesorado, sus métodos y las motivaciones didáctica, estos son los factores más influyentes en la falta de hábitos de estudio, dado que muchos docentes solo se preocupan por “dictar” sus clases y no hay una influencia directa respecto de cómo enseñarles a los estudiantes sobre cómo abordar su propio aprendizaje y de qué manera hacerlo. En la institución, sin que apenas se note, se respira un ambiente más o menos propicio para la culminación del aprovechamiento escolar. La labor coordinadora de la dirección, los objetivos generales y particulares propuestos, el ambiente positivo producido por el tipo de escolaridad y otros muchos detalles, dan necesariamente un matiz particular en el desarrollo escolar.
- Pero como se ha anotado antes, los estudiantes al pasar por la asignatura, para este caso de investigación, asisten a ella con la motivación del juego, pero no saben que más allá de ello deben existir unos principios fundamentales de entendimiento sobre la acción del jugar, unas reglas, una forma de conocer las reglas, habituarse a ellas, la calistenia y seguidamente el juego, pero posteriormente, devienen grandes desmotivaciones, en ocasiones, con diversos problemas

de no saber si atender o no a la asignatura porque existe la creencia que la Educación Física es solo juego y nada más.

5.4.2 Planeación: luego de definir la problemática escolar relacionada con la carencia de hábitos de estudio de los educandos y, en consecuencia, mal rendimiento escolar, se diseñaron, elaboraron e implementaron algunas actividades lúdicas que, posteriormente, se trazaron y que representaron el aporte innovador de esta investigación.

Los tres talleres lúdicos y sus adaptaciones didácticas permitieron fomentar los hábitos de estudio, a partir de juegos modificados, que dieron a los estudiantes la posibilidad de desarrollar y fortalecer habilidades y destrezas (tomar apuntes, hacer resúmenes, elaborar fichas, exponer discursos), indispensables en el proceso formativo, en el que a diario se ven inmersos en la institución educativa.

5.4.3 Observación y reflexión. Al considerar que esta investigación se realizó dentro de un proceso cíclico, interactuaron las dos fases iniciales de manera permanente en cada acción desarrollada, tanto por los estudiantes como por los investigadores, desde los resultados del imaginario, pasando por el diagnóstico, hasta la implementación de los talleres. Se complementó esta fase con el minucioso análisis aportado en los diarios de campo, así como la experticia adquirida por los orientadores en la observación de todo el proceso y en cada acción lúdica en la cual participo el grupo de escolares, prestando atención de manera relevante a cada detalle significativo que podría aportar a esta investigación; de la misma manera se realizó una reflexión permanente durante cada fase y actividad ejecutada, que permitió hacer ajustes y aplicar los correctivos necesarios.

Figura 8 Fases de la investigación acción educativa según lo establecido por Kemmis (1988)



Elaboración propia

5.5 Técnicas e Instrumentos para Recolección y Análisis de la Información

Según la pregunta problema de esta investigación y los referentes que guían el supuesto investigativo, todo método se refiere a una técnica empleada en la adquisición y en la elaboración

del conocimiento. Como lo plantea Álvarez y Jurgenson (2003), al hacer referencia a técnicas, remite a un conjunto de medios utilizados en una ciencia, un arte o una actividad, y en este sentido también utilizamos dicha denominación para referirnos a estas técnicas conceptuales, en cuanto al método de cumplimiento de los objetivos planteados para la resolución de la problemática establecida, en su orden jerárquico y de lo general a lo específico, se propone que para alcanzar una observación preliminar y una determinación idónea de los hábitos, posibles acciones lúdicas y el modelo de la investigación para la modificación de los mismos:

- **Técnica de encuesta:** por medio de la formulación y creación de un instrumento o cuestionario minucioso para la identificación y caracterización de los diferentes hábitos de estudio de los educandos del grado octavo ya detallados en la muestra escogida. y hasta qué punto dichas costumbres escolares han sido efectivas y pertinentes en su proceso de formación, generando resultados positivos en cuanto a sus niveles de adquisición de nuevos conocimientos y, por tanto, el mejoramiento del rendimiento escolar, en este caso en Educación Física.
- **Cuestionario:** esta técnica fue empleada en la recolección de la información, punto de partida de esta investigación, por cuanto permitió establecer interrogantes a los educandos del grado 8° de la institución educativa ya mencionada, para determinar sus puntos de vista frente a los hábitos de estudio con los cuales interactúa a diario y le resultan determinantes en su proceso de formación escolar. Como punto de partida serán empleados de manera adaptada y coherente con el primer objetivo de la investigación el inventario de hábitos de estudio sugerido por Fernández (2014).

Con este instrumento fue posible identificar los hábitos de estudio de 32 estudiantes de grado 8° de la IETI “Julio Flórez” de Chiquinquirá en el área, este contiene 11 ítems que han

sido valorados por pares, además las respuestas a estos se valoran mediante la escala de Likert (ver Anexo 05).

- **Técnica de observación casual y focalizada:** La cual consiste en una observación incidental, al azar, que se puede realizar en cualquier momento de la jornada diaria escolar. Así mismo, se mezcló con la Observación focalizada, dado que existió un foco de interés. Amezaga (2008) dice: La observación constituye un método de trabajo del quehacer diario de los educadores que desarrollan su actividad en contacto y relación directa con los niños.
- **Diario de Campo:** Se empleó con el propósito de observar los procesos de mejoramiento de hábitos de estudio en los estudiantes, durante la ejecución de las actividades lúdicas, diseñadas para tal propósito; además fue un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que fueron susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permitió sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados (ver Anexos 9,10 y 11)
- **Actividades Lúdicas:** esta técnica demostró, progresivamente, el reconocimiento y la apropiación que hicieron los estudiantes de sus hábitos de estudio en su propia cotidianidad y en el aula, durante las clases.

Partiendo de las nuevas propuestas lúdicas relacionadas en los referentes teóricos, Mendez (2003), sugiere un orden específico, el cual puede articularse como ayuda metodológica, teniendo en cuenta que esta investigación es novedosa y trata fomentar y mejorar los hábitos de estudio en el área de educación física, recreación y deportes.

- **Actividades Lúdicas adaptadas.** Este instrumentos fue diseñado a fin de que los estudiantes, poco a poco, determinen los ritmos de su aprendizaje y adquieran mejores hábitos de estudio

para el mejoramiento de su rendimiento académico escolar. A continuación se presenta la estructura general de las actividades lúdicas.

Taller 1: Piensa en hábitos, arriba o abajo

Se plantearon y desarrollaron por medio de este taller, actividades de movimiento progresivo guiado por el docente, de bajo impacto, influenciado por juegos y prácticas que implicaron concentración, orden y secuencia. Esta forma lúdica, adaptada del apartado juegos del mundo es una simbiosis del tradicional juego de escaleras y serpientes, el cual requirió un tablero gigante fabricado, en este caso, con tizas, dados que fueron extraídas de una App seleccionada por los estudiantes y fichas representadas por cada alumno. En este trabajaron los patrones de movimiento (locomoción, no locomotrices y de manipulación de objetos), caminar, saltar y girar, además, este taller fomentó la didáctica del estudio como forma novedosa de la investigación. (Ver anexo 6)

Taller 2: Expedición biatlética, de los hábitos saludables de estudio:

En esta actividad lúdica fue dividida en ocho segmentos o estaciones, en ella se inculcó en el expedicionario, de manera intencionada, la importancia de tener hábitos de vida saludable pero enfocados en la academia. Esta práctica, a manera de juego pre deportivo, trabajó los patrones de movimiento, correr, trepar, empujar; además de las capacidades coordinativas especiales de orientación, equilibrio y velocidad de reacción enfocadas en la didáctica del aprender y aprender a estudiar. (Ver anexo 7)

Taller 3: El laberinto de los hábitos: este taller fue totalmente creativo y práctico al igual que los anteriores, y fue construido, en su parte didáctica, con materiales reciclables por los estudiantes, lo que le dio un valor adicional en el entendimiento total de la actividad, ya desde

su concepción, esta actividad lúdica inculcó en los educandos el rigor de practicar una acción novedosa, creativa y atractiva para ellos, dado que se orientó como un juego tradicional del mundo, con una variante pedagógica, el aprendizaje autónomo en los estudiantes de 801, de la IETI. (Ver Anexo 8)

Dentro del proceso metodológico y siendo la planificación la parte sugerente y fundamental, para conocer las respuestas a las preguntas inicialmente planteadas en la investigación, la reflexión que se hace presente en cada proceso del método que debe ser llevado a cabo, de forma detallada, en la recolección y análisis de la información con las diferentes actividades propuestas.

Posteriormente, se realizó la reducción de la información a través de “la selección, focalización y abstracción de los datos brutos en unidades de significado denominadas categorías de contenido” (Bisquerra, 2014, p.358). Siendo estas últimas las que dan lugar a la categorización presentada en el apartado siguiente, mediante las categorías y luego la exposición organizada de los datos en matrices descriptivas y explicativas necesarias para la interpretación de los resultados y la extracción de las conclusiones obtenidas en cada uno de los talleres implementados y las categorías que surgen en esta investigación; por un lado, las actividades lúdicas propias del área de educación física, recreación y deportes, y por otra parte los hábitos de estudio.

Para llevar a cabo este proceso se estableció una matriz de análisis para cada taller lúdico desarrollado, las cuales permitieron concluir que las actividades lúdicas consienten en fomentar los hábitos de estudio en estudiantes de grado octavo de educación básica y fortalecer habilidades necesarias al asumir retos escolares y deberes académicos. En este procedimiento se tuvo en cuenta los aportes del ensayo de Cabrera (2005) titulado “categorización y triangulación como

procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa”. Artículo que contempla un buen número de posibilidades para el análisis y la construcción de un modelo para triangular la información de manera secuencial y adaptada a las categorías de esta investigación.

5.6 Contexto de la Investigación y acercamientos

Componen la población de este trabajo investigativo 130 estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa Técnica Julio Flórez, del municipio de Chiquinquirá. Educandos que integran familias de los niveles socio económicos de los estratos 1 y 2, y con niveles educativos de básica primaria, básica secundaria y media técnica. En cuanto a la muestra se seleccionó una de tipo aleatoria simple de 32 estudiantes del grado octavo uno (8-1) teniendo en cuenta los resultados bimestrales de 2 períodos, en su componente cognitivo. Este grado evidencia los desempeños más bajos en cuanto motivación, realización de ejercicios en clase, juegos en equipo, juegos de reglas, entre otros. Como se ha dicho los estudiantes presentan una marcada deficiencia en mostrar hábitos de estudio adecuados en clase, no presentan trabajos, tareas y, en algunas ocasiones, se ausentan de las mismas, dado que no es la clase de juego a la que estaban acostumbrados, ahora se planea, se determinan las reglas de juego, se hacen resúmenes de lo que se hace y se implementan tiempos para su elaboración, lo que ha cambiado la cognición del estudiante frente a la misma clase y, por tanto, han desmejorado su rendimiento escolar.

En ese orden de ideas, se evidenció también, cierta apatía frente a las tareas y consultas de otras áreas del conocimiento, pero relacionadas con la Educación Física: como las Ciencias Naturales, por ejemplo, pero los estudiantes las consideraron monótonas y rutinarias, carentes de sentido y alejadas de sus realidades e intereses porque la realidad tangible era que los estudiantes querían jugar a cualquier precio, pero no querían saber de conocimientos sobre el área. Lo

anterior dejó entrever contrastes entre periodos académicos de años anteriores, a través de las notas bimestrales, en la que las tareas tradicionales del juego dejaban un margen de 10 a 2, en donde 2 eran aceptables y 8 los mejores, en lo relacionado con el cumplimiento de sus compromisos escolares. Así, la tarea volitiva relativamente guiada dejó un margen de 10 a 6, reflejando una leve y esperanzadora mejoría hacia este camino de investigación.

6. Resultados y Discusión

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos y el análisis del trabajo de campo realizado, en correspondencia con el problema de investigación abordado, el diseño metodológico y los sustentos teóricos que fundamentan el trabajo.

En tal sentido se presentan los enunciados temáticos de las categorías relevantes que se abordaron, efecto del estudio acucioso del proceso de planeación, luego se presenta el análisis de los resultados de cada uno de los talleres y, posteriormente, como dinámica de observación, la discusión de los hallazgos de todos los talleres en concordancia con los diarios de campo empleados por los investigadores y los sustentos teóricos que coadyuvan a los procesos reflexivos, críticos y argumentativos de la temática a abordar en el estudio realizado; se presentara un hilo conductor que demuestra el proceso metodológico en cada una de sus etapas, lo anterior teniendo en cuenta las categorías establecidas en la presente investigación:

Tabla 3 *Caracterización y definición de categorías*

Categoría	Definición
Actividades Lúdicas	De acuerdo con Posada (2014), se considera la actividad lúdica a toda aquella acción que generan placer y le permiten al ser humano liberarse de tensiones. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece, percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de aptitudes en los estudiantes, mejora las relaciones y el sentido del humor, empatiza con el uso y adaptación de normas y reglas impuestas por la cultura, pero se aleja de estereotipos sociales. Además, las actividades lúdicas favorecen en los participantes valores como la autonomía, la formación de la

	<p>personalidad, interacción social, el respeto y la solidaridad, entre otros; por esta razón, la lúdica otorga, no solo un componente educativo importante en la didáctica y la pedagogía, sino axiológico porque es un concepto que se mueve y se desarrolla en la praxis, en lo cotidiano. Para la definición de actividades lúdicas se tuvo en cuenta lo planteado por: I Coma, Landazábal, Pérez, Morlans, Gaite, Ferreres y Codina (2008) en su libro “El juego como estrategia didáctica” y Méndez (2003) en su obra titulada “Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física”.</p>
Hábitos de estudio	<p>Se refieren a toda costumbre y rutina efectiva que genera un gusto por el aprendizaje y las tareas escolares; también se debe tener en cuenta para un criterio más cierto, como las rutinas de movimiento corporal, de esfuerzo y de toda tarea activa hacia el conocimiento, que se generan y se desarrollan en la misma zona del cerebro, lo que conlleva a aseverar que los hábitos de estudio son una disciplina en sí mismos. Así lo evidencia en estudios académicos y múltiples entrevistas Duhigg (2019), pues los define técnicamente como: “las elecciones que todos hacemos de forma deliberada en algún momento y en las que luego dejamos de pensar, pero lo seguimos haciendo muchas veces a diario” (p.17).</p>

Nota: Elaboración propia

Tabla 4. *Caracterización y definición de subcategorías*

Categoría	Subcategorías	Definición
Hábitos de estudio	Didáctica del estudio	Al ser un término compuesto y derivado de la educación y la pedagogía misma, se describe como todos aquellos métodos, tácticas y estrategias

utilizadas de manera deliberada para organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia las habilidades individuales. Fernández (2014) expone, “lo relacionado con el papel de profesor frente a los discentes y el cómo deben estudiar, así como condiciones de los diferentes contextos en donde el educando interactúa en procura del aprendizaje” (p,41).

Aprender a estudiar	Consiste en aprovechar todos aquellos elementos y herramientas que se encuentran en el entorno escolar, familia y/o sociedad y que le permiten al individuo desarrollar capacidades intelectuales que fortalezcan su formación académica y le resulten útiles en las actividades que desarrolla dentro de la sociedad. Lo anterior, teniendo en cuenta lo planteado por Fernández (2014), en su obra titulada “Inventario de hábitos de estudio”
---------------------	--

Nota: Elaboración propia

A continuación, se presenta el análisis de los resultados en cada una de las fases de investigación, propuestas por Kemmis (1988).

6.1 Fase de planeación y sus resultados

Como en cualquier proceso y, aún más, en el investigativo, esta fase se inició con un análisis organizado y jerarquizado de los componentes o desempeños evaluados por la institución educativa, a saber:

- a) Actitudinal: el cual examina los elementos de condiciones emocionales y comportamientos frente a una asignatura.
- b) Cognitivo; en el que se tiene en cuenta todas las actividades académicas, costumbres intelectuales y los aportes teóricos de la enseñanza y aprendizaje de una asignatura.
- c) Procedimental; que es aquel en donde el educando muestra, generalmente, el saber hacer, con base en los conocimientos adquiridos. El análisis demostró que este proceso global durante el 2º periodo académico, los desempeños variaban de uno a otro de manera neurálgica, siendo el más afectado el cognitivo por su concepción como de menor importancia por los estudiantes en el área de educación física, recreación y deportes, (ver Anexos 1 y 2)

Teniendo en cuenta lo anterior, en el grado 8º se observa que el porcentaje de reprobación es alto en este componente cognitivo, pero específicamente se observa que, para el segundo período, como se estableció en la problemática, los estudiantes reprueban el componente o desempeño cognitivo en su mayoría, además, algunos pocos tienen evaluaciones entre 3,0 y 3,5, lo cual refleja bajo rendimiento, entendido como apatía para presentar actividades netamente académicas relacionadas con la asignatura.

Esta abstracción condujo a un debate reflexivo entre los observadores, tanto en la población general de grado octavo, como en la muestra de 8 - 01, teniendo en cuenta que era la parte más relevante y fundamental fue identificar y determinar qué factores condujeron al bajo desempeño académico del grupo de estudiantes, especialmente en el componente cognitivo, lo que en resumidas palabras se pudo demostrar es que obtuvieron logros en algunas habilidades cognitivas, tales como, la organización, jerarquización de conceptos y en la concentración de los estudiantes durante la realización de las actividades lúdicas dentro de aula; asimismo, se observaron logros en los componentes motivacionales y meta -cognitivos, pues los alumnos mostraron una participación activa durante la construcción del conocimiento, logrando, también, mejores relaciones interpersonales. Por tanto, se pudieron evidenciar logros conexos como el axiológico con el cognitivo, en relación con el desarrollo personal y social del educando. Este rasgo puede seguirse mejorando con el desempeño de los estudiantes y aumentar su motivación hacia el estudio.

Partiendo de esta observación, el equipo investigador dedujo que el principal factor es la escasa motivación en los aspectos cognitivos, lo anterior se evidencia mediante un cuestionario sobre el imaginario o percepción de la asignatura desde la óptica del estudiantado, hacia las tareas escolares de Educación Física, comprendiendo que el estudiante asimila el área como netamente práctica, en el patio de clases enmarcado en la fase diagnóstica de la investigación. (ver Anexo 3)

Posteriormente, se construyó un cuestionario constituido por diez preguntas, las cuales indagaban sobre las principales técnicas, costumbres y hábitos a la hora de ponerse a estudiar, actividad perteneciente al componente cognitivo de cualquier asignatura, estas se basaron en la experiencia como docentes en instituciones educativas públicas y a lo referido por Fernández

(2014) sobre los principales hábitos de estudio “Inventario de Hábitos de estudio” y lo evidenciado en el imaginario reflexivo de los estudiantes frente al área del conocimiento.

De tal manera que se pensó en la construcción y aplicación de tres talleres lúdicos, cuyo fundamento teórico se basó en referentes estudiados exhaustivamente en los antecedentes, así se pensó en el imaginario de los estudiantes, las falencias presentadas en la valoración cualitativa y cuantitativa de los componentes evaluados y un sin número de posibilidades creativas, de contexto, de percepción, del bagaje lúdico aplicado durante las transformaciones como docentes y como aprendices, además de lo aportado por Méndez (2003). “Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física” texto que aportó gran parte del ideario y bases referenciales de juegos, dinámicas y construcciones para abordar y adaptar a la lúdica un universo amplio de actividades dentro del aula y afuera en el patio regular de s.

6.1.1 Análisis cuestionario hábitos de estudio fase de planeación.

En este cuestionario participaron 32 estudiantes de grado octavo (ver Anexo 5) que forman parte de la muestra de esta investigación, a continuación, se describe el análisis de cada pregunta realizada:

Con respecto a la primera pregunta sobre los hábitos o costumbres escolares que le permiten mejorar su rendimiento académico en el área de educación física, recreación y deportes, únicamente 4 estudiantes refieren que sí tienen esos hábitos; 17 estudiantes lo realizan ocasionalmente, mientras que 11 estudiantes afirman que nunca. En segundo lugar, al cuestionamiento: elaboran un horario semanal para dedicar a los deberes escolares, 7 estudiantes responden que sí elaboran un horario; 13 estudiantes lo hacen ocasionalmente, y 12 estudiantes nunca lo hacen.

En cuanto si el lugar en el cual realiza sus tareas y otros deberes escolares es cómodo, bien iluminado y cuenta con una ventilación apropiada; solamente 7 estudiantes indican que sí cumple con estas condiciones; 12 estudiantes responden que se cumplen ocasionalmente y rara vez, y 13 estudiantes afirman que nunca se cumplen estas condiciones.

Acerca de la facilidad para concentrarse cuando adelanta sus labores escolares o ejercicios físicos, solamente 6 estudiantes refieren que sí se concentran fácilmente; 13 estudiantes lo logran ocasionalmente y, rara vez, mientras que 13 estudiantes nunca lo consiguen.

En relación con la lectura y si procuran ubicar las ideas principales y las ideas secundarias para facilitar la comprensión de un texto, únicamente 7 estudiantes responden que sí lo hacen; 14 estudiantes lo hacen ocasionalmente y, rara vez, y 11 estudiantes nunca lo hacen.

En cuanto al costumbre de escuchar música, ver televisión o usar dispositivos electrónicos mientras realiza actividades escolares, 12 estudiantes indican que sí poseen estas costumbres; 15 estudiantes responden que lo hacen ocasionalmente y, rara vez, y solamente 5 estudiantes nunca lo hacen.

A razón de si consideran necesario dedicar tiempo a los deberes escolares para mejorar el desempeño académico del área, solamente 7 estudiantes refieren que sí lo consideran necesario; 11 estudiantes lo consideran ocasionalmente y, rara vez, mientras que 14 estudiantes nunca lo consideran necesario.

Entre tanto, cuando se preguntó si les gustaría que los contenidos temáticos de Educación Física en las clases se aborden con mayor frecuencia a través de actividades lúdicas, 23 estudiantes responden que sí les gustaría la clase aborde estos contenidos temáticos; a 7

estudiantes les gustarían ocasionalmente y rara vez, y a 2 estudiantes nunca les gustaría abordar estos contenidos.

Mientras que para la pregunta de si asimilan conocimientos más fácilmente cuando se involucra en actividades lúdicas en el entorno escolar, 23 estudiantes indican que, si asimilan conocimientos más fácilmente; 6 estudiantes responden que lo hacen ocasionalmente y, rara vez, y solamente 2 estudiantes nunca lo logran.

En la última pregunta del cuestionario, en cuanto si considera que, dentro del tiempo dedicado a sus deberes escolares, las actividades lúdicas le permitirían ganar tiempo y resultados, 26 estudiantes refieren que sí; 5 estudiantes lo consideran ocasionalmente y rara vez, y únicamente un estudiante nunca lo consideran.

Al interpretar las respuestas dadas a las preguntas de cuestionario aplicado a los 32 estudiantes de grado octavo, se puede evidenciar en estas respuestas, especialmente, en las preguntas, 8, 9 y 10, donde un alto número de ellas indican que siempre y casi siempre las actividades lúdicas desarrolladas en el área de educación física, recreación y deportes, son de su agrado, les permiten asimilar más fácilmente los contenidos temáticos, en menor tiempo y con mejores resultados. De la misma forma, en las demás preguntas al observar lo indicado por los participantes se confirma una ausencia marcada de hábitos de estudio en la mayoría de los estudiantes.

Por otra parte, el análisis de este instrumento da cabida a que la lúdica siempre es y será la actividad más apetecida, valorada y orientadora de la socialización y la supervivencia estudiantil en el contexto de secundaria. No se puede dejar de lado y obviar de manera deliberada que las actividades que les generan goce y entretenimiento deben sustentar una intención pedagógica,

unos aprendizajes valorados y puestos en marcha, como acciones generadoras de un cambio o una transformación paulatina, en este caso, en los hábitos de estudio desde y para la Educación Física, la recreación y los deportes escolares.

En conclusión, luego de analizar las respuestas al cuestionario aplicado a los estudiantes, se puede deducir que sí existe en un buen grupo de estudiantes una falta de hábitos de estudio y que sí se consideran las actividades lúdicas una estrategia didáctica efectiva en el área de educación física, recreación y deportes.

6.2 Fase de Acción, Implementación y Análisis de los Talleres

Esta fase comienza con el análisis de los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos utilizados en la etapa de planeación, así como, la identificación de las dificultades más significativas que tienen los estudiantes su componente cognitivo, en el área mencionada; y del cual presentan bajos desempeños en un número significativo de estudiantes, tal como lo evidencian las planillas de registro y calificaciones, no solo por sus notas bajas, sino porque sus actitudes procedimentales no fueron las más óptimas durante varios períodos académicos. (Ver anexo 1).

Lo anterior afecta el desempeño académico de los estudiantes en el área, por esta razón fue necesario identificar aquellos aspectos que conllevan a dicha situación, y se pudo establecer que los factores más relevantes son: la desmotivación hacia la academia, la ausencia de muchos padres de familia en el proceso académico de sus hijos ya que trabajan todo el tiempo; los padres de familia confían que en el colegio se suple lo necesario para que los estudiantes se acerquen al conocimiento y lo adquieran adecuadamente, pero olvidan el compromiso de las tareas y asignaciones extra-clase. Así mismo, la carencia de hábitos de estudio en los educandos le ha

impedido realizar tareas apropiadamente, pues se les dificulta el desarrollo de consultas de manera oportuna, mal abordaje de lectura de textos, la evasión y desinterés por el estudio, hay procrastinación en la entrega de actividades, pierden el tiempo en otras actividades, diferentes a las de la academia; al principio hacen lo más fácil y lo que más les gusta, dejando lo más difícil para cuando están cansados. Esta situación se corroboró con la aplicación de un cuestionario a los estudiantes del curso que identificó sus propios hábitos de estudio y sus debilidades. (Ver Anexo 5)

Frente a esta situación, los docentes investigadores planearon, diseñaron e implementaron algunas actividades didácticas que consisten en tres talleres que permitieron fomentar los hábitos de estudio en el área de educación física, recreación y deportes, contrarrestando aquellas costumbres negativas (ausencia del hábito de lectura, no dedicar tiempo a los deberes escolares, no tomar apuntes) que afectan el desempeño académico en esta área del conocimiento e impiden que el estudiante avance en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Así las cosas, los talleres lúdicos implementados contienen una serie de actividades propias del área de educación física, recreación y deportes, y las combinan en la ejecución realizada por los estudiantes, como: acciones motoras, pruebas de concentración, juegos de mesa en superficies adaptadas y con elementos modificados, actividades de juego con implementos alternativos y material didáctico reciclable. Dichas acciones lúdicas fueron sometidas a ajustes reglamentarios y acuerdos de juego. Durante la ejecución, los educandos interpretaron esquemas gráficos, cartillas didácticas con indicaciones y recomendaciones, fichas y memo fichas con textos de reflexión o contenidos gráficos y aplicaciones virtuales desde teléfonos celulares. Las actividades lúdicas desarrolladas alcanzaron su objetivo primordial de fomentar hábitos de estudio y preparación en

los participantes, quienes aportaron herramientas adicionales a los participantes que les servirán para enfrentar futuros retos propios de la vida escolar.

Cabe resaltar que, en la elaboración y estructuración de estos talleres, y las actividades lúdicas que los integran, al igual que los juegos y pasa tiempos ejecutados por los estudiantes, y que les permitieron a los mismos adquirir y fortalecer habilidades, capacidades y valores, tales como: concentración, atención, orden, disciplina, autocontrol, autoestima, respeto, solidaridad, trabajo en equipo, interpretar pautas, indicaciones y comandos; los docentes investigadores tuvieron en cuenta los aportes de Méndez (2003) y su obra titulada Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física; de la misma manera lo planteado por Fernández (2014), y su obra titulada Inventario de hábitos de estudio; estos autores y sus planteamientos fueron fundamentales en la consolidación de los tres talleres lúdicos implementados.

Entonces, para realizar el análisis de los talleres lúdicos fue necesario diseñar una matriz, basada en algunos criterios, para establecer la vinculación y relación entre categorías, como se presentará a continuación.

6.2.1 Análisis Taller lúdico No 1

Para fomentar la didáctica de la educación física biatlón lúdico pedagógica, hábitos de estudio			
Categoría	Actividades lúdicas	Hábitos de estudio	Conclusiones
Actividades			
1. Chequea tu salud	Al ser el juego una acción motivadora, se sorprendió a los estudiantes con el desarrollo una actividad lúdica novedosa y como	Los estudiantes comprendieron que para aprender a estudiar era necesaria una adecuada salud física; mediante la intervención y la guía del	Se puede establecer que los estudiantes no eran conscientes de la importancia del estado de salud

herramienta pedagógica docente investigador frente a los deberes que les permitió encargado de esta académicos o antes reflexionar frente a la estación, quien a medida de realizar una tarea importancia de tener un que los participantes iban escolar, pero gracias buen estado de salud haciendo movimiento a esta actividad previo a la realización de corporal y escuchando las lúdica se facilitó la una tarea escolar. indicaciones que él les comprensión y

Los educandos leía, en los 20 minutos reflexión sobre este realizaron ejercicios de que tardó la actividad; se aspecto. calentamiento general y les concientizó y ellos

específico, estiramientos, lograron entender la Por otra parte, las movilidad articular y importancia del estado actividades lúdicas actividades recreativas físico frente al desempeño guiadas son un que implicaron cierto en una tarea escolar. aprendizaje en esfuerzo físico y trabajo en

equipo, se hicieron tomas Luego de finalizada la cualquier área del de pulso y su respectivo actividad los estudiantes conocimiento, por registro antes, durante y reflexionaron sobre su cuanto son muy después de la práctica estado de salud y lo que útiles y son como un deportiva. este puede afectar de “gatillo neural” que

manera significativa sus motiva hacia el Los estudiantes hábitos de estudio, por aprendizaje de reaccionaron de forma ende, su desempeño forma natural. positiva ante la actividad académico, ya que

desarrollada y observando que las participaron, de manera condiciones ambientales activa, entendiendo que físicas que se tienen en este tipo de acciones cuenta antes de ponerse a lúdicas contribuyen al estudiar, es fundamental conocimiento de sí el estado físico del cuerpo mismos y a estar y estar en forma antes de preparados frente a futuros pensar en realizar una retos escolares. La tarea escolar.

exigencia física de la actividad llevó a los

	participantes a reflexionar sobre su estado de salud.		
2. ¡A dormir!	Las actividades lúdicas desarrolladas generaron motivación permanente en los educandos, quienes se desenvolvieron en actividades de recreación pasiva, ejercicios respiratorios, meditación con fondos musicales que implicaron la concentración y la relajación, pues se hizo referencia a lo esencial que resulta el descanso sobre todo en jóvenes que aún se encuentran en etapa de desarrollo y que este elemento puede optimizar su desempeño en cualquier actividad que participen, sobre todo las de tipo escolar	La actividad les permitió a los estudiantes comprender que es fundamental el descanso previo a la realización de una tarea escolar, cuando desean que el resultado de esta sea el esperado, es decir, una buena evaluación. Además los participantes plantearon algunos interrogantes relacionados con el tiempo que es recomendable dedicar al descanso, y específicamente, al sueño; inquietudes que fueron resueltas por los docentes investigadores	Cabe resaltar, a modo de conclusión, que los estudiantes desconocían la importancia de factores como el descanso previo a la ejecución de una tarea escolar, el cual comprendieron luego de participar en esta actividad lúdica que resultó interesante para los participantes.
3. Toma agua	La actividad ejecutada les permitió a los estudiantes participar en juegos de relevos y circuitos de estaciones que evidenciaron el nivel de desarrollo de sus cualidades físicas y capacidades motrices, y exigió el trabajo en equipo	La importancia de esta actividad radica en que durante la ejecución de la misma, los docentes comentaron a los estudiantes que es necesaria una buena hidratación y, que el mejor elemento para hacerlo es el agua, que es	Resulta oportuno mencionar que esta actividad les permitió a los estudiantes comprender la necesidad de hidratarse, de manera apropiada, y que este factor

	<p>y la cooperación para el desarrollo de estas acciones motoras; se inculcó durante el transcurso de la misma la importancia de hidratarse para obtener un mejor desempeño durante la ejecución de las pruebas y, adicionalmente, fue muy relevante para los participantes que comprendieran las ventajas de estar bien hidratado, previa realización del cumplimiento de cualquier deber escolar.</p>	<p>fundamental hacer un uso apropiado de esta; en cuanto a los deberes escolares se les hizo hincapié a los participantes en que la tarea escolar se puede desarrollar con una mayor concentración, sino se tiene esa sensación incomoda de sed que impide en ocasiones fijar la atención.</p>	<p>puede ser determinante al afrontar las tareas escolares, pues la sed puede generar distracción; del mismo modo, esta actividad lúdica hizo posible en los participantes entender un tema fundamental como la hidratación en los jóvenes y sus beneficios.</p>
<p>4. ¿Qué buena postura!</p>	<p>Estas acciones dinámicas llevaron a los estudiantes a realizar actividades que implicaron desplazamiento, estar sentados, en ubicación de cubito abdominal y dorsal; y, de esta forma, analizar su postura corporal en posición dinámica o estática, se orientaron a diversos comandos u órdenes a ejecutar para mantener a los participantes en constante</p>	<p>Esta parte del taller permitió a los estudiantes, a través de una charla reflexiva, comprender la necesidad de adquirir una buena postura corporal y, así, evitar dificultades de salud y dolores de espalda que pueden afectar la concentración de un estudiante, su desempeño y la comodidad al ubicarse en un pupitre o silla en cualquier espacio del entorno escolar e incluso en su hogar</p>	<p>Este factor de la buena postura corporal analizado por los estudiantes a través de las actividades lúdicas y relacionado con sus hábitos de estudio, les permitió a los participantes entender que una mala postura corporal puede afectar su concentración y por</p>

	cambio de ubicación y cuando se disponga a ende su rendimiento sobre todo para que sean adelantar una tarea académico. conscientes de los escolar.	
	beneficios de una buena postura corporal en cuanto a su salud y comodidad.	
5. cerebro de hierro o iron brain	El momento lúdico desarrollado en la estación permitió a los participantes una pausa activa, luego se realizó una lectura y acciones reflexivas que les los llevó a concientizarse de la necesidad de fortalecer la memoria y cuidar el cerebro; hubo espacio para contar anécdotas personales de los estudiantes, acompañados de risas y recuerdos, que dieron lugar a un instante emotivo.	La actividad realizada y la lectura reflexiva sugería consejos para evitar la pérdida de memoria al llegar a una edad avanzada practicando actividades como escuchar música, leer, pintar, interpretar un instrumento musical, y evitar vicios y malos hábitos; se sugirió a los participantes cultivar el hábito de la lectura que lo cual conlleva análisis, interpretación y reflexión, estos elementos muy benéficos para el cerebro y para los jóvenes y sus compromisos escolares.
		En esta actividad los estudiantes comprendieron la importancia de incorporar a su cotidianidad hábitos de estudio y actividades apropiadas para fortalecer su memoria; la acción lúdica desarrollada dio lugar a un momento de reflexión sobre vivencias personales que fortalecen los lazos de amistad y el compromiso con sus obligaciones escolares.
6. ¡Las gemas físicas...!	Esta actividad lúdica resulto muy interesante para los participantes ya que involucro elementos de una película que le gusta a los jóvenes titulada “los vengadores”, los	En las actividades escolares resulta fundamentales habilidades como la concentración, asociación y coordinación, las cuales fortalecieron los elementos
		Se puede considerar que esta actividad articuló las acciones lúdicas y los hábitos de estudio en torno a elementos

	participantes se ubicaron detrás de hileras de 6 fichas de ejercicio que motivaron visualmente con un dibujo esquemático, que indicó cómo realizar el gesto de una acción motora de determinado deporte, esta actividad exigió concentración, asociación y coordinación.	participantes en esta estación, y les permitió resolver con mayor facilidad aquellos retos que presentó esta actividad y que a menudo enfrentan los estudiantes en los entornos escolares, en los cuales se desenvuelven y en la realidad social que a diario afrontan.	significativos para los estudiantes que involucraron sus héroes y referentes, y por la complejidad de los retos lúdicos, les permitió fortalecer habilidades necesarias en el ámbito escolar.
7. Eres lo que piensas, pero también lo que comes	Se resalta que esta actividad pretendió inculcar en los estudiantes gustos alimenticios naturales, para lo cual debían crear cinco menús balanceados, saludables y ricos para el paladar; así mismo, jugaron a ser nutricionistas y establecieron sus minutas, hicieron compras y emplearon billetes didácticos. Además, permanentemente surgieron interrogantes y dudas de los participantes y fueron resueltas por los docentes investigadores encargados de esta estación.	En el transcurso de esta actividad, conllevó los estudiantes a tomar apuntes y organizar información, se inculcó a los participantes que la comida procesada y la velocidad con la cual se mueve el mundo, han convertido a los seres humanos y, en especial a los niños y jóvenes, en focos de alimentación incorrectas que pueden desencadenar en problemas de salud y que les van a impedir un desarrollo de sus actividades escolares de manera normal, acarreando	La actividad permitió que los estudiantes comprendieran los inconvenientes que genera la mala alimentación y los condujo a fortalecer hábitos de estudio como tomar apuntes, organizar y clasificar información que les permitieron reflexionar sobre su quehacer como estudiantes.

	inconvenientes para sus familias.		
8. Un día sin aprender es perdido...	Esta actividad lúdica permitió a los educandos, de manera creativa, evaluar el taller, tanto su desempeño personal, las acciones de los compañeros y la efectividad del trabajo en equipo, expresar sentimientos y emociones, inquietudes e interrogantes, frente a las acciones lúdicas desarrolladas, sugerir posibles variantes y ajustes a las actividades y reflexionar sobre el valor de la lúdica en labores cotidianas de la vida escolar.	La estación final permitió a los estudiantes y docentes investigadores evaluar cada una de las estaciones, se entregó una mini cartilla muy sencilla para que evalúen cada estación esta contenía espacio en blanco para que expresaran como se sintieron, respuestas que podían dar en textos, dibujo o alguna otra idea y además una tabla para indicar la actividad más divertida, la menos divertida, entre otros interrogantes que los llevaron a justificar sus respuestas y establecer criterios frente al taller desarrollado.	La actividad evaluativa generada en esta estación permitió a los participantes reflexionar en torno al taller lúdico desarrollado, las acciones dinámicas, sus hábitos de estudio, y situaciones propias de su quehacer como estudiantes; y a los docentes investigadores analizar sugerencias y posibles variantes a las actividades planteadas.
Conclusiones	Las actividades lúdicas analizadas y desarrolladas por los estudiantes motivaron su participación, exigieron su creatividad y el trabajo en equipo durante la realización del taller expedicionario.	Los hábitos de estudio se fomentaron a partir de las actividades planteadas y desarrolladas en este taller y se logró identificar y contrarrestar costumbres escolares que afectan el desempeño de los estudiantes.	Se fomentaron hábitos de estudio en escolares de grado octavo a través del desarrollo de actividades lúdicas de s; y se contribuyó en la adquisición de habilidades y capacidades que les

permitieron a los estudiantes desenvolverse de manera óptima cuando asumen una tarea escolar, propia de esta área de educación física, recreación y deportes. conocimiento.

Nota: Elaboración propia

6.2.2 Análisis Taller lúdico No 2.

Piensa en hábitos, arriba o abajo, adaptación escaleras y serpientes; para fomentar la didáctica del estudio			
Categoría	Actividades lúdicas	Hábitos de estudio	Conclusiones
Actividades			
1ra. Escalera: (El horario en emoji's)	Al ser un juego de dados, en un principio, este tiende a generar confusión con los principios morales y las reglas que se imparten en las instituciones, siendo paradójicamente un generador de jovialidad y un ambiente de distensión. Por esta razón se hizo hincapié y refuerzo en dar una explicación adicional, ya que fue la actividad con más tiempo de trabajo, la guía que se solicitó allí fue constante, para obtener un beneficio,	En esta escalera o actividad los educandos empezaron a realizar muchas preguntas del porqué para continuar se debía cumplir este reto de indagar en la enseñanza del estudio, allí fue fundamental la trasposición didáctica al explicarles que el juego implicaría enseñar el orden de su horario de una manera amable y novedosa, en los códigos elaborados, que día a día	Fue la actividad lúdica más demandante en tiempo, pero ocasiono que el jugador realizará el horario con esmero y detalle.

	<p>pues para la escalera debían concluir un reto. Es de resaltar lo atrayente para muchos estudiantes el construir un horario con códigos elaborados de las generaciones actuales como los emojis.</p>	<p>se crean en las redes sociales, en este caso los emojis.</p>	
<p>2da. Escalera: (laberinto de sombras)</p>	<p>La segunda actividad requirió de un nivel mayor de concentración, pero en un menor tiempo, fue interesante e inquietante para los alumnos ver que, al llenar el laberinto con el lápiz, la sombra en marca de agua que orientaba la salida del laberinto, aportó comentarios positivos sobre la organización de un juego tan pequeño tradicionalmente jugado en un espacio tan grande, también reportaron verbalmente que para divertirse en grupo se requiere trabajo fuerte y en equipo.</p>	<p>En esta actividad se promovió que la manera de organizarse en los estudios, se contrasta con otras palabras censuradas del laberinto, que, también, ayudaban a encontrar la solución ante el conjunto de palabras familiares que dirigían axiológicamente el estudio hacia la organización correcta.</p>	<p>La aceptación de esta actividad fue alta y entendida sobre la intención de adquirir vocabulario positivo a la hora de ponerse a estudiar, organizar y poner horarios a todas las actividades.</p>
<p>3ra. Escalera: (Rompete la cabeza con el horario)</p>	<p>Se le solicitó al estudiante (jugador) que solucionará en un tiempo prudencial para poder obtener el beneficio de la escalera, el armado o solución de un juego tradicional del mundo como</p>	<p>Un horario diferente para ser enseñado y que no se elabora de manera autónoma en los hogares es el horario de jerarquía de las asignaturas, aunque todas son importantes,</p>	<p>Esta actividad se transformó en una lúdica de percepción ojo - mano, la mecanización de este juego de rompecabezas resultó</p>

	el “puzzle”, pero adaptado a las necesidades de la investigación.	existen unas que requieren mayor dedicación de tiempo, esta actividad hizo reflexionar a los estudiantes sobre la organización y el horario, simultáneamente.	la más rápida de solucionar y se evidenció la jerarquización de unas áreas del conocimiento sobre otras.
4ta. Escalera: (La jenga estudiantil)	La adaptación y sección de un juego tan popular entre los jóvenes como la “Jenga”; requirió de un acompañamiento individual, pues los estudiantes rápidamente entendían el armado numérico del juego, se les replicó leer cada tarabilla que contenía un orden de palabras jerarquizadas, al realizar una adaptación tan particular la visión lúdica para el estudiante adquiere otro sentido, lo que requiere un refuerzo en la explicación.	Las palabras más significativas del texto orientador Inventario de hábitos de estudio, se vieron reflejadas en esta actividad, que, de una u otra manera, abordaron directa e indirectamente al estudiante, para adquirir una organización valorativa en cuanto a la didáctica del estudio.	La indagación o curiosidad por conocer las palabras adicionadas en las tablillas generó un valor agregado se orientó de manera explícita el orden que debe tener una persona a la hora de iniciar sus estudios.
5ta. Escalera: (La trivia de los hábitos)	La competencia hace parte de todos y cada uno de los juegos, sean individuales, de conjunto o planteados como ocio, tienen un componente hacia el logro de determinado fin, así en esta base o reto, sencillamente el beneficio lo obtendrá el primero en caer en este escalón, siempre y	Al preguntar a uno varios jugadores sobre la precepción y el propósito del juego, de que tanto llegaron a observar y captar sobre la comprensión de la manera de estudiar y del entorno estudiantil, se llevó al punto más alto de esfuerzo	La competencia al recibir un estímulo es otra manera de generar motivantes para la acción y solución de actividades, además al incluir un orientador que realizara

	cuando respondiera la cuestión impuesta.	la mental y reflexivo ya que el premio en esta estación era de interés del estudiantado.	interrogantes se vio evidenciada la socialización de actividades en actividades lúdicas generadoras de hábitos estudiantiles.
6ta Serpientes violetas reflexión	En el juego del mundo o tradicional de escaleras y serpientes versión “normal”, la serpiente en la casilla tiene lugar a devolver la ficha y no genera una enseñanza profunda o una reflexión hacia otros contextos de aprendizaje, en la adaptación entregándole una tarjeta de tamaño miniatura para ser leída por el jugador-estudiante, dio pie a una reflexión individual.	El jugador receptor de la tarjeta de lectura vio reflejado todo lo negativo o lo que no debía realizar a la hora de ponerse a estudiar, todo lo que NO se debía hacer en cuestiones de comportamiento escolar lo que causó curiosidad y en ocasiones risas al recordar que en algún momento toda estudiante falla y ese escrito causo cierto nivel de reflexión.	Una de las variantes internas buscaba que los estudiantes comprendieran lo que no se debía hacer en cuanto al comportamiento, se llegó a la reflexión, que los jugadores por medio de una pequeña lectura de una mini-ficha lograron entender que existen comportamientos y actitudes negativas que dificultan ser un mejor estudiante. Este pasaje final del juego se pensó a modo de reflexión, pues todo estudiante llega a fallar en su trasegar como alumno.

Conclusiones	Se observa, de manera innegable, que el juego dirigido en todas las etapas educativas es uno de los mayores conductores de la enseñanza y el aprendizaje, pudiendo la lúdica basada en soportes teóricos fuertes permitir la adaptación de diferentes juegos y la implicación de temas complejos en etapas estudiantiles.	Los hábitos de estudio, promovidos desde la Educación Física, son una categoría relativamente nueva en la investigación educativa, es realmente positivo observar que una temática tan técnica puede ser adaptada por medio de estrategias lúdicas.	El diseño y la implementación de actividades lúdicas del área de educación física, recreación y deportes, fue una estrategia educativa acertada, pues el juego coadyuvó al objetivo principal, que es el fomento de la categoría más compleja de abordar que son las costumbres educativas como disciplina.
---------------------	---	---	---

Nota: Elaborado por los Autores.

6.2.3 Análisis Taller lúdico No 3.

El laberinto de los hábitos, para fomentar la didáctica del estudio

Categoría	Actividades lúdicas	Hábitos de estudio	Conclusiones
Actividades			
Fútbol	La entrada de los jugadores (estudiantes) a un escenario tan impactante como un laberinto fabricado de cartones gigantes genero muchas emociones, estas no se debían dejar perder, por ello debieron fabricar un fútbol de papel,	La lectura de las fichas con el estímulo de, “gol”, orientó detalladamente a los educandos en cuestiones en las que todos los estudiantes de secundaria fallan, aquí entendieron que	La estimulación con herramientas lúdicas en educación física, sumado a los conocimientos previos en una disciplina deportiva generó en varios miembros de la muestra muestras de

	remembrando la “clase libre” de la que todos hemos participado, allí los dos más adelantados se enfrentaron obteniendo una motivación planeada para avanzar más, se observó rapidez, velocidad para llegar a la primera travesía del laberinto.	un aspecto importante es la memoria y ella siempre será una herramienta útil para su formación académica.	creatividad, animo, innovación y disposición para terminar esta tarea.
Apunto al hábito	Juego tradicional del mundo que necesita de coordinación ojo - mano, puntería y pulso; este fue el más competitivo de los caracterizados en la ronda de actividades, pues el reto de dar en el blanco hacía que el logro por adquirir nuevos consejos incrementara las emociones hacia la superación de uno mismo.	Los métodos dialecticos que se generaron en la construcción de este juego hicieron que los estudiantes quisieran acumular más palabras, más tácticas y estrategias para tener costumbres educativas más organizadas.	Al adaptar un sencillo juego de ocio y esparcimiento al aprender lo que se estudia se evidencio que las capacidades coordinativas especiales impulsan de manera directa a querer superarse a uno mismo y, de paso, adquirir léxico que ayuda a la organización y adquisición de un mejor lenguaje.
Pirinola del estudio	A este juego recreativo y de azar, también llamado en otras culturas balero, boliche, emboque o capirucho, se le conoce por ser un juguete de un pitón de madera o plástico, este autóctono de las agrupaciones precolombinas latinoamericanas, al tener un origen de azar y apuestas,	A la pirinola luego de realizarle cambios de las caras tradicionales, por las herramientas a la hora de estudiar, Fernández (2014, p.57) afirma que coaccionar a un participante a confesar los hábitos más	La utilización de los materiales con los que se cuenta en el lugar donde uno estudia es importante, pero más aún, el aprovechamiento y organización de esos materiales, a su vez un juego tan pequeño en

	debió ser bien estudiado para el cambio de las caras de su constitución, los estudiantes según el perfil que caía debían contarle al orientador una confesión o pequeño discurso según la adaptación.	nocivos a la hora de estudiar, ello como terapia reflexiva que produjo varios encuentros y debates emocionales.	su estructura puede contener mensajes conducentes a cambiar prácticas educativas.
Ajedrez y aprendizaje	Esta actividad es la compilación o la congruencia del aprendizaje, también generado por los investigadores, ya que es conocido en el ámbito educativo por las bondades pedagógicas de este “Juego-deporte”, los primeros estudiantes iban escogiendo que ficha querían representar; a su vez, se emplearon elementos propios del ajedrez con adaptaciones que permitieron dar vistosidad al laberinto en su parte central, una adaptación que requirió el trabajo en equipo, como parte del objetivo del equipo investigativo.	Una vez terminaron de montar el laberinto, se destinaron 20 minutos en inculcar la importancia de aprender bien lo que se estudia, como método nemotécnico y de interpretación. Poco a poco se les iba orientando y con una hoja y un lápiz para ubicar la ruta alfanumérica que llevaba la ficha de ajedrez para ser interpretada y memorizada en búsqueda de ganar la partida.	Las actividades lúdicas en educación física no solo llevan la ejecución de un juego con el fin de ganar o competir, estas, a su vez, transmiten hábitos de estudio y de vida, desde su concepción, pasando por el montaje y concluyendo en el aprendizaje de haber participado como ejecutor y como jugador.
Conclusiones	La característica de la lúdica y del juego es, en esencia, diversión, aunque si a la diversión se le da, de alguna manera, una orientación y una guía, se genera un proceso de	Durante el transcurso de la actividad se evidenció bastante interés por el desarrollo de estas nuevas actividades. Dicho interés (Señal)	Adicional al interés y, en últimas instancias, trabajo desinteresado del estudiantado se ve la ruta y marcación del cumplimiento del

transformación llamado se suma a la propósito
hábito, y la lúdica es el innovación y investigativo, fomentar
camino hacia la innovación repetición de los de manera implícita y
del aprendizaje de cualquier estudiantes dentro del explícita hábitos de
actividad novedosa, única, juego (Rutina) y la estudio mediante
que lleva la imaginación a recompensa que aparte variadas y creativas
otro nivel de comprensión, de la calificación actividades lúdicas en
ejemplo de ello, la cuantitativa genera la el área de educación
elaboración de un laberinto participación en un física, recreación y
fabricado de cartón que tablero de ajedrez deportes.
abarca todas las clases de simulando un
juego modificado. escenario antiguo
dentro de un laberinto
(recompensa), es el
incentivo inicial para el
fomento y posible
cambio de un hábito,
tal como lo afirma
Duhigg, C. (2019), en
su obra *“El poder de
los hábitos”*

Nota: Elaborado por los Autores

6.4 Fase Observación y Reflexión

En el transcurso de esta investigación se llevó a cabo un proceso de reflexión permanente y continuo, que permitió realimentar cada fase y momento de este trabajo investigativo, tal como establece los sustentos teóricos de Kemmis (1988, p, 35). Por esta razón, luego de implementar los talleres lúdicos y cada una de sus actividades al grupo de estudiantes seleccionados, se procede a analizar los resultados que deja la ejecución de estas acciones lúdicas y a, su vez,

didácticas, y se establecen matrices analíticas con el fin de determinar los alcances y el cumplimiento de objetivos luego de implementados estos instrumentos.

En dichas matrices de análisis se pudo contrastar la efectividad de cada uno de los talleres y se estableció un proceso de triangulación entre cada una de las acciones desarrolladas y las categorías que surgen en esta investigación; por un lado, las actividades lúdicas y, por otro, los hábitos de estudio. Este proceso reflexivo permitió determinar la validez de los talleres implementados, ya que se observó que cada actividad fomentó hábitos de estudio a partir de acciones lúdicas y dinámicas, de juegos modificados y adaptados al propósito de la investigación. Así mismo, como se evidenció en el anterior apartado, las actividades planeadas promovieron el esparcimiento y la asimilación de hábitos para poder abordar tales actividades. Además, las actividades lúdicas permitieron a los participantes fortalecer habilidades, capacidades y actitudes necesarias al abordar contenidos teóricos en el área de educación física, recreación y deportes, en esta investigación.

Por otra parte, se logró consolidar una reflexión constante durante el desarrollo del proyecto, sobre los procesos de adquisición del conocimiento, dado que las actividades propuestas, como juegos modificados, estos sugirieron a los educandos nuevas reglas de juego y por tanto, aprendizajes nuevos, accesos a nuevos conocimientos, etc. De acuerdo con lo anterior y para proceder a registrar lo observado, se procedió a la elaboración de los diarios de campo (ver Anexos 9,10 y 11), para identificar en cada taller lúdico los procesos desarrollados por lo estudiantes, así como sus alcances y limitaciones. Tales diarios de campo cuales dieron cuenta, también, de aquellos detalles y situaciones más relevantes sobre los hábitos que los estudiantes adquirirían a partir de la aplicación de las actividades, dado que, sin duda alguna, las actividades lúdicas motivaron y dinamizaron la participación de los educandos, en acciones que fomentaron

hábitos de estudio, y contribuyeron a asimilar más fácil y significativamente los contenidos teóricos de las actividades desarrolladas.

Así mismo, se elaboró un formato de seguimiento a cada diario de campo, con el fin de establecer que tan oportunas resultaron estas herramientas; dicho formato analizaba las competencias propias del área de educación física, recreación y deportes, desarrolladas, el objetivo de la actividad, una reflexión cualitativa y la valoración de un par académico a las acciones realizadas; se pudo establecer que los estudiantes interpretaron múltiples acciones y situación lúdicas, que exigieron su concentración y los llevaron a establecer pautas de orden y asociación necesarias al asumir una tarea o deber escolar.

Por otra parte, se pudo demostrar que esta investigación transformó las prácticas educativas en la clase de Educación Física, reflexionaron sobre su papel dentro y fuera del aula, en la forma en que se imparten saberes y conocimientos, y en la necesidad de incorporar actividades y acciones lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje. Por tanto, se involucran cogniciones de los estudiantes con las realidades que viven en su entorno escolar, por cuanto se debe entender el juego y la lúdica como elementos dinamizadores que pueden convertir una clase en la posibilidad de fomentar y adquirir hábitos de estudio, habilidades y capacidades indispensables en el ámbito académico y escolar, y en los retos que a diario enfrentan los jóvenes en su vida real.

Finalmente, se generó también, a partir del desarrollo de esta investigación, la posibilidad que los estudiantes fueran partícipes de su propio aprendizaje, de cuestionarse en cuanto a sus hábitos de estudio, al considerar que, si los poseen y los emplean de manera favorable en sus prácticas escolares, como herramientas fundamentales que les permitan alcanzar sus propósitos formativos, lograrán mejores resultados educativos y logros personales.

De igual manera, este tipo de investigaciones promueve pensar de forma diferente la educación, pues es de claro conocimiento, que a pesar de la educación que tenemos, fomentar y adquirir hábitos de estudio que transformen y hagan posible un desempeño óptimo de los estudiantes en otras áreas del conocimiento, distintas a la Educación Física, resulta favorable en procesos académicos sino para la vida de los educandos.

6.5 Discusión de Resultados

Al abordar este apartado cabe destacar que fue fundamental la implementación de una prueba diagnóstica y anterior a la planeación, esta se desarrolló a modo de imaginario (ver Anexo 4), que permitió determinar, por parte de los estudiantes, elementos que resultaron desmotivantes en relación con el área de educación física, recreación y deportes. La prueba dio como resultado que las actividades lúdicas y el juego libre resultaron fundamentales a la hora de motivar la participación de los estudiantes en actividades propias del área. Por otra parte, a los educandos les incomoda los contenidos teóricos y las orientaciones de orden cerrado (filas, hileras, formaciones); este diagnóstico previo y su resultado en relación con los componentes cognitivos y conceptuales llevó a los docentes investigadores a identificar que la gran mayoría de los estudiantes de este grado 8° tenía la carencia de hábitos de estudio para enfrentar los diversos contenidos

Posteriormente, se aplicó a los estudiantes una encuesta con el propósito de identificar sus hábitos de estudio en relación con el área de educación física, recreación y deportes, (Ver anexo 5); y ¿Qué pensaron los educandos, frente a la posibilidad de asumir contenidos temáticos del área a partir de actividades lúdicas? El instrumento permitió identificar que la mayoría de los

estudiantes carecían de hábitos de estudio, y sugirieron que la Educación Física se abordara a través de actividades lúdicas de forma más seguida.

Por otro lado, teniendo en cuenta el resultado de los instrumentos aplicados, se generaron las dos categorías fundamentales, por una parte las actividades lúdicas, y los aportes teóricos del autor Méndez (2003) en su obra titulada “Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física”; razón por la cual se elaboraron e implementaron los tres talleres lúdicos, incorporados en una cartilla didáctica (ver Anexo 12), que fomentaron y mejoraron los hábitos de estudio de los educandos de 8º, con el fin motivarlos a que desarrollaran habilidades indispensables en su desempeño escolar con el juego y múltiples variaciones que este ofrece.

Por otra parte, la segunda categoría establecida para esta investigación, los hábitos de estudio, y los aportes teóricos del autor Fernández (2014) y su obra, “Inventario de hábitos de estudio”, con estos se identificaron comportamientos y actitudes, que a través de actividades lúdicas realizadas, permitieron fomentar los hábitos de estudio en los estudiantes y les brindó la oportunidad de adquirir herramientas útiles para su quehacer estudiantil, concretamente en el ámbito teórico y cognitivo del área disciplinar, proceso que les ofreció la posibilidad de abordar y superar retos propios de su entorno escolar.

El análisis preciso y consciente de los diferentes momentos, métodos, herramientas, técnicas e instrumentos que se desarrollaron desde el instante mismo del imaginario hasta el resultado final de la última actividad reflejada en el tercer taller lúdico, permitió adquirir para el saber y el quehacer profesional de los investigadores, no solo una nueva manera de orientar la educación física, la recreación y los deportes si no de tratar y abordar el entorno que afecta el desempeño académico y el desarrollo del pensamiento de los estudiantes.

Conclusiones

Con base en los resultados del diagnóstico se identificó que existe una relación directa entre hábitos de estudio y rendimiento académico, puesto que los alumnos cuentan con un rendimiento académico regular en la asignatura objeto de estudio con tendencia aceptable, tal y como se puede observar en los resultados del diagnóstico presentado, en cuanto al rendimiento de los alumnos. Por otro lado, se evidenció que los educandos no tienen adecuados hábitos de estudio y no podrán aprovechar al máximo sus potencialidades intelectuales, por tanto, sus calificaciones eran bajas y sus logros académicos muy reducidos o deficientes.

Seguidamente, se demostró que con la implementación de la propuesta basada en estrategias lúdicas y sustentada en el juego como enseñanza, tuvo un impacto positivo y favorable, ya que generó inquietud, asombro y nuevas formas de ver la clase, tal vez como una nueva posibilidad de cambio, no como la veían tradicionalmente, una clase de solo juego, de esparcimiento y distensión. Además, se probó el esfuerzo por parte de los investigadores, no solo por orientar la clase con nuevas estrategias, sino también por enseñar un saber que transformó las costumbres educativas y los hábitos de estudio, por tanto, dichas estrategias y cambios en la metodología incidirán, de forma directa, en la evaluación del docente, ya que, a partir de la estrategia aplicada, las costumbres de los estudiantes, con seguridad, cambiarán.

Los hábitos de estudio de los educandos en el área de educación física, recreación y deportes, se caracterizaron a partir de la implementación de la fase de planeación, mediante el cuestionario, en donde se logró evidenciar dos tendencias primordiales para el desarrollo de cualquier estrategia didáctica: por una parte, que los estudiantes no cuentan con una disciplina o rutina

clara a la hora de abordar su aprendizaje; por otra parte que el mecanismo más idóneo, según ellos, para aprender en educación física, es la lúdica por medio de actividades novedosas.

El diseño y ejecución de actividades lúdicas del área fue una estrategia educativa acertada, novedosa, llamativa e interesante, ya que el juego dirigido coadyuvó al propósito general, que fue el fomento de la categoría más compleja de afrontar como son las costumbres educativas como disciplina. Adicional a esto, el interés que esta área despierta en el estudiantado; facilitó determinadamente que las actividades lúdicas propuestas tuvieran éxito para fomentar hábitos de estudio y transformarse en modelo para afrontar contenidos temáticos nuevos. Davis (2007) afirma que está comprobado que el aprendizaje de cualquier materia, se realiza con un mayor éxito si se realiza de una forma lúdica. Varias instituciones extranjeras han demostrado que incluso aquellos estudiantes que inicialmente parecían mostrar poco interés por aprender una materia cualquiera, acaban mostrándose muy motivados si esta se presenta de una forma más emotiva.

Se confirma, también, que los estudiantes de grado 8° demostraron que siempre las actividades lúdicas educativas ayudan a entender mejor los temas de la asignatura, despiertan el interés por aprender y que la mayoría de los juegos propuestos siempre tiene una reflexión para la vida. Aunque unos pocos estudiantes reconocen que su interés es mayor cuando el docente realiza alguna actividad lúdica con propósitos educativos. Por tanto, se demostró que las actividades lúdicas sí favorecieron el aprendizaje, tal como lo reportan algunos docentes de otras áreas del conocimiento. Los talleres lúdicos implementados lograron la adaptación de las actividades, evidenciaron la transformación no solo de la clase de educación física.

De acuerdo con lo anterior, Agallo, (2003) opina que la lúdica y la incorporación de juegos educativos, se ocupan del estudio de la conducta estudiantil como un todo, las variaciones de la conducta individual de sus miembros como tales, las relaciones entre equipos de trabajo, formular leyes o principios y derivan técnicas que aumentan la eficiencia de los estudiantes. Además, las actividades lúdicas provocan una reunión de esfuerzos y una estrecha colaboración entre participantes con una actitud estimulante para lograr un trabajo total. Queda confirmado, entonces, que los estudiantes están de acuerdo que con los juegos educativos se fomentan las relaciones entre estudiantes y se mejora el aprendizaje, pues por medio de ellos se demuestra la afectividad, solidaridad, compañerismo, comprensión y así mismo, el rendimiento escolar. Asimismo, los docentes investigadores aprecian que los juegos educativos fomentan las relaciones humanas. Esto significa que las actividades lúdicas mejoran las relaciones humanas y promueve un alto porcentaje de responsabilidad académica para cooperar con los demás.

Recomendaciones

Cuando se plantean investigaciones en el ámbito educativo que, pretendan modificar comportamientos y actitudes de los estudiantes, y que pueden afectar el desempeño escolar y su proceso de enseñanza aprendizaje; se pueden implementar estrategias lúdicas que logren contrarrestar aquellas acciones de los escolares que impiden la asimilación de contenidos y, por consiguiente, su formación integral y la adquisición de habilidades sociales que les permitan interactuar con sus semejantes y fomentar la sana convivencia.

En la relación dada en la categoría lúdica-proceso de enseñanza aprendizaje se encontró un nexo con la Pedagogía Lúdica expresada en el proyecto, mediante la dinámica del taller, la cual valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integraron la situación de enseñanza-aprendizaje y que pretendieron dar sentido y significado a todas las variables que intervinieron en este acto educativo. Se puede decir que fue un hecho por cuanto lo lúdico como una palabra que daba relevancia a los mismos, pero expresándose de hecho como juego, los cuales eran realizados con objetivos predispuestos y monitorizados. Sin que se tuviesen en cuenta las demás variables y sujetos, ya que el fin era la realización mecánica de los talleres como actos educativos.

El juego y las acciones lúdicas tienden a ser exaltados en la discursiva informal de los educadores, además, resultan primordiales como ejes dinamizadores de las prácticas educativas, por cuanto permiten que los estudiantes adquieran habilidades sociales e interactúen con sus semejantes, adquieran patrones de comportamiento, comprendan la importancia de interpretar y respetar las reglas y normas, que les permiten adaptarse y dar respuesta oportuna a los retos que a diario exigen la escuela, la familia y la sociedad.

Los hábitos de estudio resultan fundamentales para los estudiantes al afrontar deberes y obligaciones propios del contexto educativo, al implementar acciones lúdicas estos comportamientos pueden fomentarse, y adicionalmente, desarrollar y potenciar habilidades y destrezas como la concentración, el análisis y la interpretación, que conllevan situaciones propias e inherentes al juego y las tareas motoras y cognitivas que este propone.

El Ministerio de Educación Nacional creó y emitió la guía 15, de orientaciones pedagógicas para el área de educación física, recreación y deportes, esta investigación abordó los tres componentes que sugiere dicha guía, sobre todo, en la implementación de talleres lúdicos y, si bien es cierto que el deporte es la base de los frutos y satisfacciones competitivas para las instituciones educativas, se exhorta a la comunidad educativa y el entorno pedagógico a tener en cuenta a la lúdica y el propio juego como la base de la formación integral de los seres humanos.

Referencias

Administración municipal, Chiquinquirá. (2016). *Acuerdo Municipal No. 10 de 2016 “Por medio del cual se adopta el plan de desarrollo municipal unidos por Chiquinquirá 206-2019”*. Chiquinquirá, Boyacá, Colombia: Alcaldía Municipal de Chiquinquirá.

Agallo A. (2003). *Dinámicas de grupos*. Guatemala: Piedra Santa.

Álvarez, J. L., y Jurgenson, G. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Barcelona: Páidos

Arnal, J. (1992). *Investigación educativa, fundamentos y metodología*. Barcelona: Labor.

Barbero G. M., Hogado T, F., Villa E, y Chacón M. (2007). Actitudes, hábitos de estudio y rendimiento en Matemáticas: diferencias por género. *Psicothema*, 19(3).

Belaunde, I. (1994). Hábitos de estudio. Revista de la Facultad de psicología de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. *Pedagogía y Acción*, 2(2), 15-18.

Benavides H, M. B., y Chasiguano C, P. B. (2019). *Perfil en los hábitos y técnicas de estudio de los estudiantes de octavo y noveno año de Educación General Básica del Colegio Militar Eloy Alfaro ubicado en la provincia de Pichincha en la ciudad de Quito* (pág. 111). Quito: Bachelor's thesis, Quito: UCE.

Bisquerra, R. A. (2014). *Metodología de la Investigación educativa*. Madrid: la Muralla

Cabrera, R. A. (2011). *¿Los hábitos de estudio, útiles ante el fracaso escolar?*

Recuperado de: [http://www.csi-csif.](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/modense/revista/pdf/Numero41/rocio_alcala_cabrera_01.pdf)

es/andalucia/modules/modense/revista/pdf/Numero41/rocio_alcala_cabrera_01. pdf., 1-13

Caro I, G. C., Preciado V, G., Pérez L, M. L., Carrizosa, M. V., y Molina, S. F. (2012). Cómo influyen la trayectoria académica y los hábitos relacionados con el entorno escolar en el rendimiento académico en la asignatura de educación física. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 9-13.

Carr, W., y Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza*. Barcelona: Librería

Davis, A. (2007). Aprendizaje y actividades lúdicas. *Revista universitaria de Atlanta USA*, Recuperado de <http://www.juegosaprendizaje.com/>,

Duhigg, C. (2019). *El poder de los hábitos*. New York: Vintage Español.

Estivill, E., y de Tejada, Y. S. (2012). *¡A jugar!: Juegos para enseñar buenos hábitos a los niños*. Barcelona, De Bolsillo.

Echeverri, J. y Gómez, J. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico: La cultura, el juego y la dimensión humana. Recuperado de: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Fernández P, F. (2014). *Inventario de Hábitos de estudio*. Madrid: TEA ediciones.

Gaviria, C. D. F., y Castejón, O. J. F. (2016). La educación física en la voz de los estudiantes de secundaria. Un estudio de caso. (Physical Education from the high school student voice. A case study). *Cultura, Ciencia y Deporte*, 11(32), 107-118.

González F, P., y Reparaz A, C. (2011). *La opinión de los estudiantes sobre las tareas escolares*. (pág. 28). Navarra: Consejo Escolar de Navarra.

Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 9(18), 30-43.

I Coma, O. C., Landazábal, M. G., Pérez, M. G., Morlans, T. H., Gaite, M. J. M., Ferreres, J. O., y Codina, D. B. (2008). *El juego como estrategia didáctica* (Vol. 44). Madrid: Grao.

Johnson, M., Crosnoe, R., y Elder, G. (2001). Students' Attachment and Academic Engagement: The Role of Race and Ethnicity. *Sociology of Education*, 318-340.

Kemmis, S. y McTaggart, R.; (1988). *Cómo planificar la investigación acción*. Barcelona: Laertes.

Latorre B, A. (2003). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Grao.

Malajovich, Ana (2000) *El juego en el nivel inicial*. Malajovich, Ana (Comp.) Recorridos didácticos en el nivel inicial. Buenos Aires. Paidós

MEN. (2010) *Orientaciones Pedagógicas para el área de educación física, recreación y deportes*, Documento 15, Ministerio de Educación Nacional (76)

Méndez G, A. (2013). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

Nunes, J. (1994) *Educación Lúdica*. Madrid: San Pablo

Ortega M, V. (2012). *Hábitos de estudio y rendimiento académico en estudiantes de segundo de secundaria de una institución educativa del Callao*. Lima, Perú.

Parra H, J. F. (2013). *Investigación sobre los hábitos y motivación de estudio de los estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Técnica Comercial del Valle*.
Investigación sobre los hábitos y motivación de estudio de los estudiantes de grado 10º, de la Institución Educativa Técnica Comercial del Valle. Cali, Valle, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Payá R, A. (2006). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia-España: Universidad de Valencia.

Popkewitz, T. (1988). *Paradigma e ideología en investigación educativa: las funciones sociales del intelectual*. Madrid: Modadori

Posada, R. (2014). *La Lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional

Sánchez, A. D. (2017). *Hábitos de estudio*. Madrid: Edumed

Sandín, M.P (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Madrid: Mc Graw and Hill Interamericana de España.

Santafé, G, R del L. (2016). *Diseño de una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en Lengua y Literatura de educación básica elemental* (. (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato)., 62

Seder, A. C., y Villalonga, H. B. (2016). *Importancia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico del adolescente: diferencias por género*. Castellón: Educatio, Siglo XIX.

Taylor, S y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Madrid: Paidós

Torres, H. y Girón, D. (2009). *Didáctica general*. Centroamérica: Editorama

Torres N, M. R., Toloza G, I., Urrea, G.M del C., y Monsalve R, A. M. (2009). Hábitos de estudio vs. fracaso académico. *Revista educación*, 33(2). 15-24.

Jiménez Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: Magisterio

Vigo Q, A. (2006). *Influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico de los estudiantes del I año del Instituto Superior Tecnológico Huando*. Perú: Huaral

Yi K, E. D. (1993). Orientación académica y hábitos de estudio en el nivel de educación secundaria. *Revista Educación*, 2(3), 35-52.

Zambrano L, A. (2005). *Didáctica, pedagogía y saber*. Bogotá: Magisterio.

Zorro L, W. E., y Larrota J, A. N. (2017). *La repitencia escolar en la institución educativa técnica de Santa Sofía Boyacá*. Educación y territorio, 51-72.

Zúñiga Benavides G. (1998). *La pedagogía lúdica: una opción para comprender*. FUNLIBRE Seccional Nariño. V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

Anexos

Anexo 1. Valoración Ca

REPÚBLICA DE COLOMBIA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL "JULIO FLÓREZ"
CHIGUINQUIRÁ - BOYACÁ
PLANILLA DE EVALUACIÓN CON NOTAS

Sede	CENTRAL	Jornada	COMPLETA	Curso	OCTAVO 1	Periodo	SEGUNDO				
Docente	TASCON RODRIGUEZ FRANCISCO DIDIER	Asignatura	Educación Física, Recreación Y Deportes	Total horas periodo II	Programadas Trabajadas	Año	2019				
No	Estudiante	Evaluación Cuantitativa	33%	33%	34%	Def	Desempeño	A1	A5	E	R
1	ALVAREZ SANCHEZ MIGUEL ANGEL		3.1	2.9	2.9	3.0	BASICO				
2	ARIAS PATIÑO NEIDER CAMILO	2, 3	4.4	3.0	3.1	3.8	BASICO				
3	BAHENA ESPEJO EMILY JULIANA	105, 104	3.5	2.5	3.1	3.0	BASICO		1		
4	CARDENAS DEL CASTILLO KARINNE	202	3.0	3.0	3.0	3.0	BASICO				
5	CASTELLANOS CASTRO JHAN CARLOS	104	3.6	4.7	2.5	3.6	BASICO		1		
6	CASTIBLANCO MARTINEZ YESON ANDRES	101, 105, 104	3.1	2.0	3.0	3.0	BASICO		2		
7	CORTES VARGAS ANDRÉS FELIPE	1, 2	4.5	2.7	3.0	3.4	BASICO				
8	CUELLAR CRUZ DAIRON RAUL	101, 105, 104	3.8	2.0	2.4	2.7	BAJO		1		
9	FORERO SALAZAR STIVEN SANTIAGO	101, 105, 104	3.0	1.5	3.0	2.2	BAJO		3		
10	FORERO VALERO YIBANDY SOFIA	3, 2, 4	5.0	5.0	3.8	4.6	SUPERIOR				
11	GARCIA CARRILLO MARIA JOSE	2, 3	4.4	4.0	3.8	4.1	ALTO				
12	GONZALEZ LAMPREA DUVAN ALONSO	2	4.1	3.7	3.5	3.8	BASICO				
13	LOZANO CARDENAS GABRIEL ESTEBAN	104	3.8	4.3	2.5	3.5	BASICO		1		
14	MARTINEZ PRIETO CATHERIN NICOLL	1, 2	5.0	3.3	3.5	3.9	BASICO				
15	MONROY BUITRAGO FABIAN DARIO	202	3.8	2.8	3.8	3.1	BASICO				
16	MURCIA BELLO PAULA SOFIA	1, 2, 3	4.5	3.7	3.8	4.0	ALTO				
17	ORTIZ BELTRAN NAYELI YULIANA	2, 105	4.7	2.7	4.2	3.9	BASICO				
18	PEREZ FORERO JANNER ALEXEY	101, 105, 104	3.0	2.0	3.0	2.0	BAJO		2		
19	RAMIREZ GARZON YURY ANDREA	1, 104, 105	4.2	2.3	2.8	3.1	BASICO		1		
20	RAMOS ACOSTA DAVID SANTIAGO	101, 104	2.3	1.7	2.2	2.1	BAJO		2		
21	REYES PARRA BÁRBARA DAYANA	1, 105	4.7	2.0	3.5	3.4	BASICO		2		
22	RITIVA CANDELA ANGIE YULIETH	1, 2	4.5	4.5	3.8	4.3	ALTO				
23	RODRIGUEZ ALONSO MARIA FERNANDA	1, 2	4.7	5.0	3.8	4.5	ALTO				
24	RONCANCIO VALERIANO JAHIR SANTIAGO	105, 104	4.5	2.0	3.8	3.1	BASICO				
25	ROZO PIRAQUIVE NURY DANIELA	104	4.5	3.7	3.2	3.8	BASICO		1		
26	SOTELO BELLO LAXHSMI ADONAI	104	3.2	2.8	3.8	3.3	BASICO		1		
27	SUAREZ SALAS KAREN DANIELA	2	4.3	4.3	4.3	4.3	ALTO				
28	SUAREZ VERANO KAROLL NATAHALY	104	4.0	3.7	2.9	3.5	BASICO		1		
29	TAMARA AVILA JUAN DIEGO	105, 104	4.4	2.2	3.5	3.4	BASICO		1		
30	VALBUENA ROJAS JULIANA DEL PILAR	104	3.5	2.8	3.8	3.0	BASICO		1		
31	VILLAMIL SANCHEZ YURY NATALIA	2	4.5	3.7	3.5	3.9	BASICO				
32	ZORRO SANCHEZ SAMUEL	2, 104	4.5	2.4	3.5	3.9	BASICO				

Firma Docente Encargado:
Firma del Coordinador v/o Rector

Fecha de Impresión: 2020-02-29

VALORACION CALIFICATIVA COMPONENTE COGNITIVO

Se observa que, para el segundo periodo, como se estableció en la problemática, los estudiantes reprueban el componente o desempeño cognitivo en un 53.1 % (17) además tienen calificación entre 3,0 y 3,5 un 10 % (3) lo cual refleja bajo rendimiento, entendido como apatía para presentar actividades netamente académicas en Educación física, recreación y deportes.

Anexo 2 Planillas registro de calificación grado 8 - 01 segundo periodo

REPÚBLICA DE COLOMBIA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTAL
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL "JULIO FLÓREZ"
CHIQUEQUIRÁ - BOYACÁ



Aj Ausencia justificada
Asj Ausencia sin Justificar
E Evasión
R Retardo

PLANILLA DE EVALUACIÓN CON NOTAS **primeras (5) Cinco Semanas**

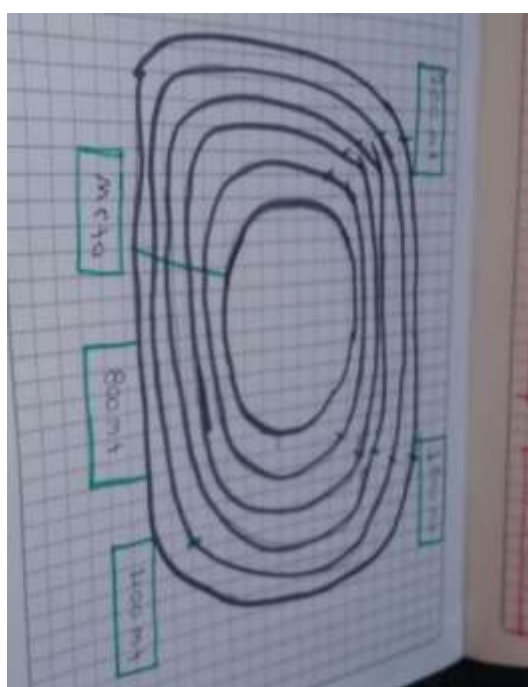
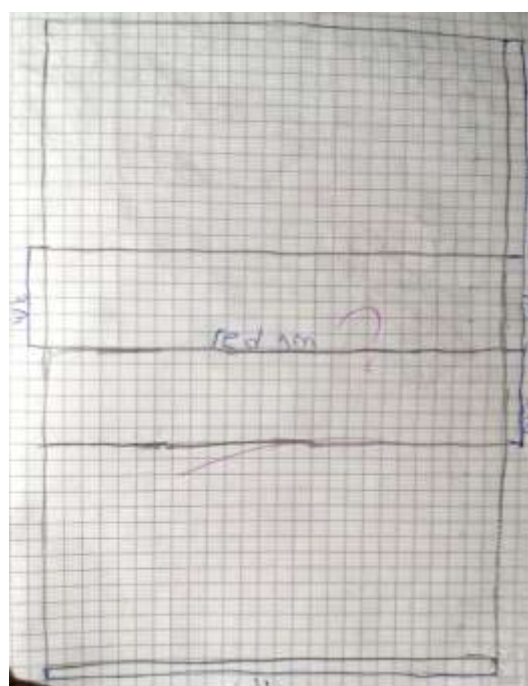
Sede	CENTRAL	COMPLETA	Curso	OCTAVO 1	Periodo	SEGUNDO					
Docente	TASCON RODRIGUEZ FRANCISCO DIDIER	EDUCACION FISICA Y REC	Total horas periodo	Programadas Trabajadas	Año	2019					
No	Estudiante	Actitudinal 20%	40%	40%	Def	Desempeño	AJ	ASj	E	R	
1	ALVAREZ SANCHEZ MIGUEL ANGEL	3.5	4.0	4.0	3.9			1			
2	ARIAS PATIÑO NEIDER CAMILO	5.0	5.0	5.0	5.0						
3	BAHENA ESPEJO EMILY JULIANA	3.5 Uniforme -----	3.5	3.5	3.5		5				
4	CARDENAS DEL CASTILLO KARINNE VALENTINA	5.0	3.9	4.5	4.4						
5	CASTELLANOS CASTRO JHAN CARLOS	4.0	3.0	4.0	3.6			1			
6	CASTIBLANCO MARTINEZ YEISON ANDRES	5.0	2.9 No presenta tarea N° 2	4.8	4.1						
7	CORTES VARGAS ANDRÉS FELIPE	3.0 Uniforme -----	2.9	3.0	3.0						
8	CUELLAR CRUZ DAIRON RAUL	4.0	3.5 Primer Cohorte sin actividad teorica	4.5	4.0						
9	FORERO SALAZAR STIVEN SANTIAGO	5.0	5.0	5.0	5.0						
10	FORERO VALERO YIBANDY SOFIA	5.0	3.4	4.5	4.2						
11	GARCIA CARRILLO MARIA JOSE	4.5	4.3	5.0	4.6						
12	GONZALEZ LAMPREA DUVAN ALONSO	2.0 2 Mayo no conteso	5.0	5.0	4.4			1			
13	LOZANO CARDENAS GABRIEL ESTEBAN	5.0	3.4	4.3	4.1						
14	MARTINEZ PRIETO CATHERIN NICOLL	3.5	4.1	3.5	3.7			1			
15	MONROY BUITRAGO FABIAN DARIO	5.0	3.3	4.0	3.9			1			
16	MURCIA BELLO PAULA SOFIA	2.0	2.5 Sin actividades en el cuaderno	2.0	2.2			3			
17	ORTIZ BELTRAN NAYELI YULIANA	3.5	4.4	3.5	3.9						
18	PEREZ FORERO JANNER ALEXEY	3.5	3.3 Actividad tres (3) a medias	5.0	4.0			1			
19	RAMIREZ GARZON YURY ANDREA	5.0	3.8	3.8	4.0						
20	RAMOS ACOSTA DAVID SANTIAGO	5.0	2.0 Sin actividades en el cuaderno	5.0	5.0			1		1	
21	REYES PARRA BARBARA DAYANA	5.0	5.0	5.0	5.0						
22	RITIVA CANDELA ANGIE YULIETH	5.0	4.5	5.0	4.8						
23	RODRIGUEZ ALONSO MARIA FERNANDA	3.5	2.5 Sin cuaderno	4.0	3.3			1			
24	RONCANCIO VALERIANO JAHIR SANTIAGO	1.8	3.3	4.5	3.5			2		1	
25	ROZO PIRAQUIVE NURY DANIELA	5.0	3.8	4.5	4.3						
26	SOTELO BELLO LAKHSMI ADONAI	4.5	4.0	4.5	4.3			1			
27	SUAREZ SALAS KAREN DANIELA	5.0	2.8 Sin cuaderno	3.8	4.4						
28	SUAREZ VERANO KAROLL NATAHALY	3.5	2.7 Sin cuaderno	4.3	3.9						
29	TAMARA AVILA JUAN DIEGO	1.5 2 Mayo no conteso	5.0	5.0	4.3						
30	VALBUENA ROJAS JULIANA DEL PILAR	2.5 2 Mayo no conteso	2.5 Sin cuaderno	2.5	2.5			3		1	
31	VILLAMIL SANCHEZ YURY NATALIA	3.0	2.1 Sin Cuaderno	4.8	3.8			1		2	
32	ZORRO SANCHEZ SAMUEL	5.0	2.4 Sin Cuaderno	4.3	4.1						

Fecha de Impresión 2020-04-29

Firma Docente Encargado

Firma del Coordinador y/o Rector

Anexo 3 Seguimiento al trabajo de los estudiantes, imágenes tareas tradicionales.



En este apartado se evidencia la falta de dedicación y agrado en el estilo, ante la exigencia mínima de la tarea tradicional de s por parte de los estudiantes de grado 8°

Anexo 4 Resultado de imaginario estudiantes de grado 8º fase Diagnóstica

PERCEPCION E IMAGINARIO ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES
SOBRE LA CLASE Y SOBRE EL DOCENTE
IE TÉCNICO INDUSTRIAL JULIO FLOREZ/ CHISQUENQUE/BOYACÁ COLOMBIA
DOCENTE: FRANCISCO DIEBERT ASCÓN RODRÍGUEZ
 ¿En la clase de Educación Física se desarrollan parámetros ordenados en una sesión similar al "entrenamiento deportivo" que son?

Fase o actividad	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
1. Activación dinámica neuromuscular corporal		X	X	
2. Calentamiento	X			
3. La fase central actividad básica del tema	X			
4. La vuelta a la calma recuperación			X	
5. Evaluación constante por notas, apreciaciones, puntos u otra			X	

¿Los temas propuestos o impuestos en la clase de Educación Física, recreación y deportes en su opinión son? Marque con una X

Educación Física	Necesario	Innecesario	Recreación	Necesario	Innecesario
6. Calentamiento	X		15. Juegos	X	
7. Estiramientos	X		16. Juegos Infantiles		X
8. Teorías	X		17. Bal y colaboración	X	
9. Formaciones y marchas	X		18. Concursos para competir	X	
10. Planos, formaciones por estatura y repeticiones disciplinarias	X		19. Acortijos y adiestramiento	X	
11. Llamado o lista	X		20. Bailes	X	
12. Revisión de Uniforme	X		21. Competencias de baile	X	
13. Competencias grupales	X		22. Competir	X	
14. Demarcación con conos	X		23. Juego y clase Libre	X	X
Deportes	Necesario	Innecesario			
24. Fútbol	X				
25. Baloncesto	X				
26. Voleibol	X				
27. Micro fútbol	X				
28. Tenis	X				
29. Bólin-mano	X				

¿Con sus propias palabras, qué opinión tiene de las clases de Educación física, recreación y deportes? Es una clase que nos sirve para la salud y para el buen físico.

Con sus propias palabras, como cree usted que debería ser una clase, o cual sería la clase ideal? Con más concursos de bailes y más Juegos.

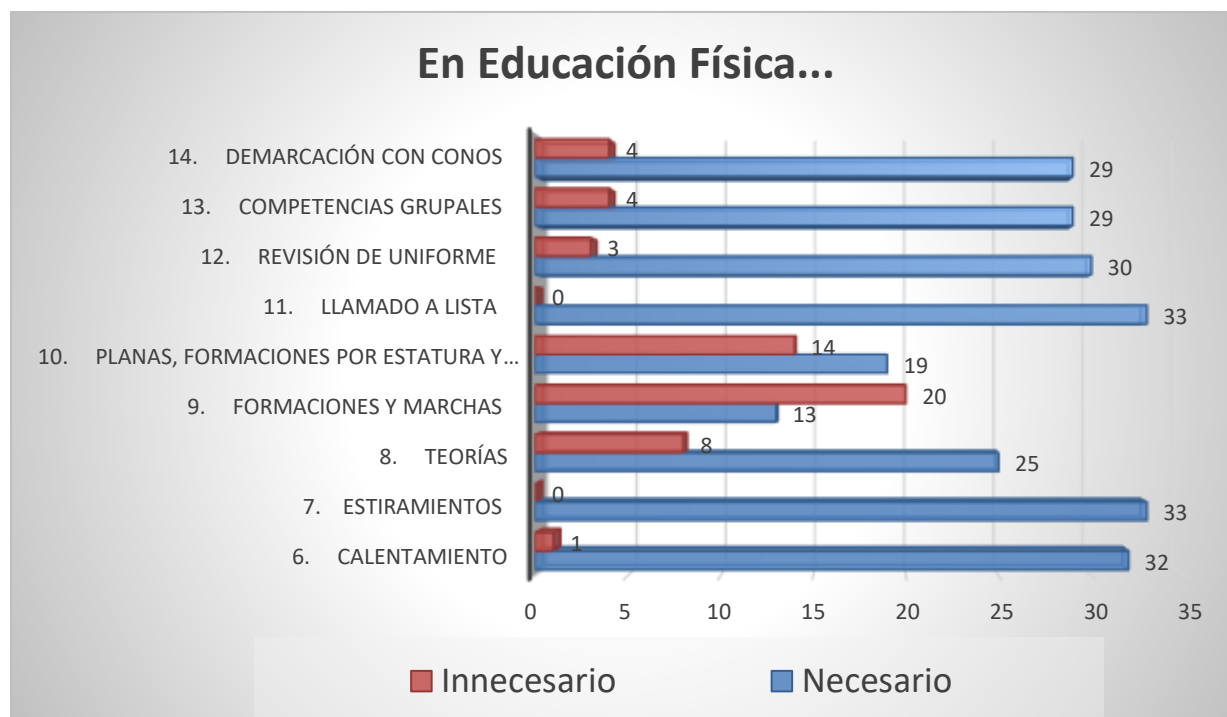
Como concluyen los estudiantes lo más necesario y lo innecesario que presenta el currículo y los docentes.

La pregunta que enmarco estas respuestas fue; ¿Los temas propuestos o impuestos en la clase de s en su opinión son?: Marque con una **X**

Para reforzar **como circula en el imaginario de los estudiantes** la materia, dinamizaremos el análisis mostrando en educación física, en recreación y en deportes que sería lo más fundamental, lo más fuerte, lo más trascendental o el más preciso en el conjunto de respuestas (**necesario** e innecesario) del conjunto de actividades que se presentan en la clase, al igual que lo más baladí, lo más fútil e **innecesario**

Pregunta moderadora: ¿Los temas propuestos o impuestos en la clase de s en su opinión son?: Marque con una X

Educación física

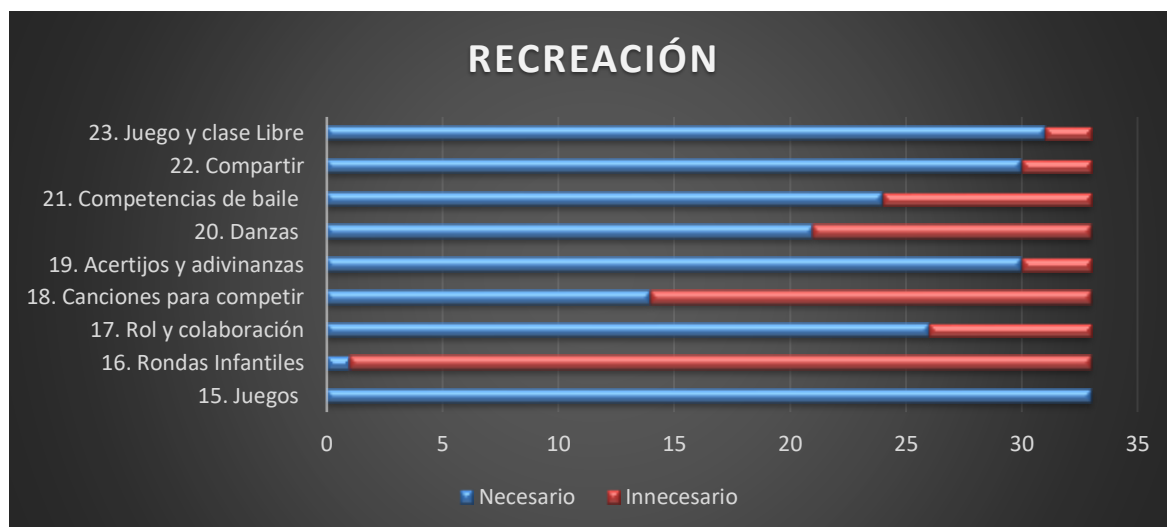


Lo más influyente para ellos **es el estiramiento y el llamado a lista**, a saberse por la individualidad y el cuidado del individuo

Lo que consideran pérdida de tiempo en mayor medida es **la teoría** y las **Planas**, **formaciones por estatura y repeticiones disciplinarias**, a saberse por la rutina, la ambigüedad y antigüedad de estas practicas

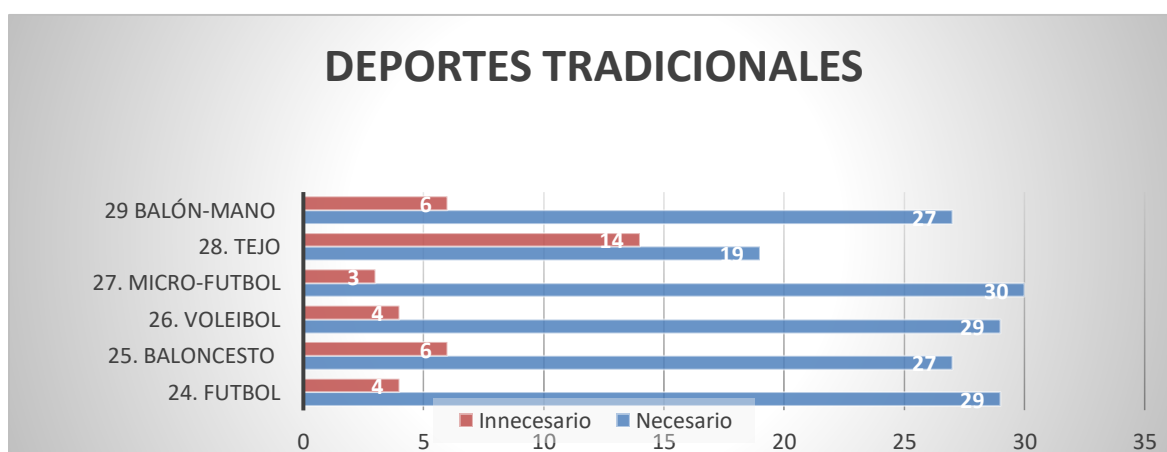
Recreación

Lo más necesario en el campo de juegos y ocio es; **Juegos y clase libre**



Lo relativamente innecesario son; **rondas infantiles** y **las canciones para competir** quizá por la incomodidad respecto al desarrollo de la edad

Deportes



El **Deporte** más esperado es microfútbol y el más inesperado el Tejo.

Anexo 5 Cuestionario hábitos de estudio fase de planeación



ACTIVIDADES LÚDICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA: UNA INVESTIGACIÓN PARA FOMENTAR LOS HÁBITOS DE ESTUDIO.

CUESTIONARIO A ESTUDIANTES

Apreciados estudiantes, el propósito del siguiente cuestionario es obtener información relacionada de los hábitos de estudio y actividades lúdicas que desarrollan en el área de educación física, recreación y deportes, así como la relación con las tareas y actividades académicas del área que usualmente implementan en su vida cotidiana y en su casa.

Marque con una **X** la opción de respuesta seleccionada.

1. Tiene hábitos o costumbres escolares que le permiten mejorar su rendimiento académico en el área:

Siempre ____ Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

2. Elabora un horario semanal para dedicar a los deberes escolares.

Siempre ____ Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

3. El lugar en el cual realiza sus tareas y otros deberes escolares es cómodo, bien iluminado y cuenta con una ventilación apropiada.

Siempre ____ Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

Se concentra fácilmente cuando adelanta sus labores escolares o ejercicios físicos Siempre ____

Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

4. Cuando lee, procura ubicar las ideas principales y las ideas secundarias para facilitar la comprensión de un texto.

Siempre ____ Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

5. Acostumbra escuchar música, ver televisión o usar dispositivos electrónicos mientras realiza actividades escolares.

Siempre ____ Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

6. Considera necesario dedicar tiempo a los deberes escolares para mejorar el desempeño académico del área.

Siempre ____ Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

7. Le gustaría que los contenidos temáticos de educación física en las clases se aborden con mayor frecuencia a través de actividades lúdicas.

Siempre ____ A veces ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

8. Asimila conocimientos más fácilmente cuando se involucra en actividades lúdicas en el entorno escolar.

Siempre ____ Casi Siempre ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

9. Considera que dentro del tiempo dedicado a sus deberes escolares las actividades lúdicas le permitirían ganar tiempo y resultados.

Siempre ____ A veces ____ Ocasionalmente ____ Rara Vez ____ Nunca ____

Le agradecemos por el tiempo dedicado a contestar esta encuesta y la sinceridad plasmada en sus respuestas.

Anexo 6 Taller 1 “Expedición biatlética de los hábitos de estudio”






Taller lúdico No 1 para fomentar la didáctica de la educación física biatlón lúdica, hábitos de estudio y de vida.

Hilo Conductor: ¿Cómo son afectados los hábitos de estudio a través de actividades lúdicas, creativas e innovadoras?					
Meta de Comprensión (Resultados Esperados)	Tópico Generativo	Conceptos a desarrollar	Desempeños de Comprensión	Lugar	Materiales
Inculcar en el expedicionario en bicicleta, la importancia de reconocer y adquirir hábitos de estudio a través del desarrollo de actividades lúdicas de s.	Hábitos de estudio. Actividades lúdicas. Educación física.	-Chequeos de salud -Hidratación. -Descanso -Postura Corporal -Gimnasia cerebral -Actividad física -Alimentación saludable. -Tarea -Concentración -Didáctica de la educación física	Los estudiantes analizaran la importancia de los hábitos de estudio durante la ejecución de actividades lúdicas del área de educación física, recreación y deportes.	Centro educativo y cultural de Chiquinquirá- Sitios seleccionados para ubicar las estaciones en el casco urbano del municipio de Chiquinquirá	Bicicletas (traídas por los participantes). Pendones, hidratación, toallas, vallas, pitos, conos, platillos, paletas de tránsito, radio teléfonos, cronómetros, conos, silbato. Planillas de registro, colchonetas, amplificador de sonido. recipientes para cargar agua platillos señalizadores, papel de colores, Juego bornimago, cartilla y juego Mini Arco, Libro 500 acertijos, Brain Challenge, Cartilla de óigame, Historieta de los vengadores 6 fichas de ejercicio, aros

Anexo 7 Taller 2 “Piensa en hábitos arriba y abajo”






Taller lúdico No 2 para fomentar la didáctica del estudio

Hilo Conductor: ¿Cómo son afectados los hábitos de estudio específicos a través de actividades lúdicas, creativas e innovadoras?					
Meta de Comprensión (Resultados Esperados)	Tópico Generativo	Conceptos a desarrollar Máximo 6 escalera Máximo 5 serpientes	Desempeños de Comprensión H (Horarios) O (Organización)	Lugar	Materiales
Analizar e interpretar el nivel de desarrollo y fomento de hábitos de estudio a partir de actividades recreativas, que implican concentración y asociación por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta patrones de orden y comandos que involucran desplazamientos, siguiendo pautas e indicaciones dadas por los docentes.	<p>...los estudiantes reflexionan sobre hábitos apropiados e inapropiados sobre su didáctica y conveniencia....</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos de estudio. - Didáctica del estudio. - Interpretar comandos 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación de H.E (6 escaleras) • 3 horarios • 3 organización • Condiciones ambientales de estudio • Comportamiento académico • Condiciones ambientales personales • Condiciones ambientales físicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes comprenderán elementos teóricos y prácticos relacionados con la didáctica del estudio durante la ejecución de una actividad lúdica 	Patio Central IE	<p>Bicicletas (traídas por los participantes).</p> <p>Pendones, hidratación, toallas, vallas, pitos, conos, platillos, paletas de tránsito, radio teléfonos, cronómetros, conos, silbato.</p> <p>Planillas de registro, colchonetas, amplificador de sonido, recipientes para cargar agua platillos señalizadores, papel de colores, juego bornimago, cartilla y juego Mini Arco, Libro 500 acertijos, Brain Challenge, Cartilla de origami, Historieta de los vengadores, 6 fichas de ejercicio, aros</p>

Anexo 8 Taller 3“El laberinto de los hábitos”






Taller lúdico No 3 para fomentar la didáctica del estudio

Hilo Conductor: ¿Cómo comprender elementos relacionados con aprender a estudiar y sus implicaciones en el quehacer escolar a través de actividades lúdicas?

Meta de comprensión (Resultados Esperados)	Tópico Generativo	Conceptos para desarrollar	Desempeños de Comprensión	Lugar	Materiales
Comprender y relacionar la necesidad de aprender a estudiar durante acciones cotidianas del estudiante a través de la participación activa en actividades lúdicas, que implican interpretar pautas, seguir indicaciones y trabajo permanente en equipo; previa orientación dada por los docentes.	<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos de estudio. -Aprender a estudiar. -Trabajo en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuatro cuestiones importantes antes de ponerse a estudiar - Manera de organizarme en mis estudios -La forma de utilizar mis armas de estudio y trabajo -Como aprender bien lo que se estudia 	<p>Los estudiantes reflexionan y analizan que es oportuno aprender a estudiar e involucrar estos conocimientos en situaciones propias del entorno escolar y durante la participación en un taller lúdico.</p>	Auditorio de la Institución Educativa	<p>cartón, fichas de papel, señalizadores de papel, juegos didácticos elaborados por los estudiantes, memo fichas y tecno fichas, celulares, datos Móviles, hojas de papel preferiblemente cuadriculadas y reciclables, silbato, planilla de asistencia y registro.</p>

Anexo 9 Diario de Campo 1

			
Diario de campo 1			

Semana: 35 del calendario académico

<p>Fecha: 28 de octubre al 01 de noviembre de 2019</p> <p>Lugar: Institución educativa técnica industrial “Julio Flórez de Chiquinquirá-Boyacá”</p> <p>Hora: 1:00- 6:00 pm</p> <p>Nombre de los docentes: Francisco Didier Tascón Rodríguez- Ariosto Alfonso Rodríguez Camargo.</p>
<p>Actividad: Taller “expedición biatlética de los hábitos de estudio”</p>
<p>Objetivos: inculcar en el expedicionario en bicicleta, la importancia de adquirir y reforzar hábitos de estudio a través del desarrollo de actividades lúdico de s.</p> <p>Fomentar hábitos de estudio a través de la lectura de indicaciones relacionadas con el recorrido antes, durante y después de la finalización del mismo.</p>
<p>Situación pedagógica: para la ejecución de este taller se establecieron 8 estaciones o metas volantes, distribuidas en diferentes lugares dentro del casco urbano del municipio de Chiquinquirá y señalizadas en el mapa general de recorrido que se entregó a cada participante, y que debió cumplir desplazándose en bicicleta o a pie de acuerdo con las especificaciones dadas por los docentes investigadores, posteriormente se dividieron en 7 grupos de 5 estudiantes, quienes fueron acompañados por 1 acudiente o padre de familia de uno de los integrantes del grupo y 1 miembro de la defensa civil con bicicleta; durante el desarrollo del recorrido y en las actividades planteadas para cada estación los estudiantes participaron activamente y manifestaron agrado por las acciones planeadas, se observaron muestras de solidaridad y compañerismo por parte de los participantes. El taller realizado contribuyó a la investigación adelantada en lo referente a evaluar actitudes y destrezas frente acciones que implican y ponen de manifiesto los hábitos de estudio relacionados con tareas propias del área de educación física, recreación y deportes.</p>

Calificación general: se valoró el nivel de partición y desempeño de los estudiantes en este taller lúdico, se tuvo en cuenta aportes y sugerencias de los participantes. Además, según la escala de Likert previamente explicada a los estudiantes, en donde 1 es muy insatisfecho, y 5 es muy satisfecho; se les solicito calificar el Taller “expedición biatlética de los hábitos saludables de estudio”

Reflexión pedagógica: con el desarrollo de este taller lúdico se quiso relacionar actividades del área de educación física, recreación y deportes, con los aportes de Mendez (2003), en su obra titulada “*Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*”. De la misma manera lo plantado por Fernández (2014), en su obra “*Inventario de hábitos de estudio*” y emplear estos aportes para diseñar actividades que permitieran fomentar hábitos de estudio a través de acciones lúdicas.

Experiencia personal: esta actividad brindo a los investigadores la posibilidad de interactuar con los estudiantes dentro del proceso formativo, se notó una expectativa permanente de los educandos por este tipo de acciones lúdicas novedosas, se registraron las sugerencias y aportes de los participantes frente a posibles variaciones didácticas a las actividades previamente establecidas.

Reflexión final: Una vez concluido el taller se ubicaron en un círculo estudiantes y docentes con el fin de evaluar las actividades lúdicas desarrolladas y lo que evidentemente de manera genérica habían sentido y percibido los educandos ; ellos manifestaron que fue fundamental la lectura de las indicaciones y pautas para poder realizar todo el taller, además se concluyó que hábitos de estudio como la lectura, el estar cómodo y tranquilo previo al desarrollo de cualquier tarea escolar permite optimizarla y obtener mejores resultados o calificaciones. Los estudiantes además comentaron que las actividades lúdicas motivaron su participación permanente y la competitividad durante el desarrollo de este taller.

<i>Grupo</i>	<i>Grupo 2</i>	<i>Grupo 3</i>	<i>Grupo</i>	<i>Grupo</i>	<i>Grupo</i>	<i>Grupo</i>	<i>Grupo</i>
<i>1</i>			<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>

Formato de seguimiento al diario de campo- taller # 1

Competencias Documento 15 del MEN	Objetivo de la actividad	Actividades y tareas desarrolladas	Reflexion de la actividad, ¿Valoracion Cualitativa de la actividad desarrollada?	Concepto y valoracion del par académico
Competencia axiológica corporal contemplada en la documento 15 de las orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y el deporte.	Fomentar hábitos de estudio a través de la lectura de indicaciones relacionadas con un recorrido determinado, antes, durante y después de la actividad planeada.	Elaboración y entrega de permisos relacionados con la salida pedagógica. Recomendaciones en en salón de clases previo al desarrollo del taller. Participación de los estudiantes y acompañantes en el taller y realización de cada una de las actividades establecidas para cada una de las ocho estaciones.	Este taller lúdico permitió la participación activa y permanente de los estudiantes, quienes debían leer las indicaciones antes, durante y después del recorrido y en cada una de las estaciones; permitió a los participantes comprender la importancia de los hábitos de estudio y de la actividad física como elementor motivador previo a la realización de un deber escolar.	Creo que la participación de los estudiantes en este taller resultó oportuna, y les permitió reflexionar sobre la necesidad de incorporar en acciones cotidianas hábitos de estudio y la actividad física como medio para mantener un estado buen estado de salud. Criterio del docente German Rodríguez

Anexo 10 Diario de Campo 2

	 Uptc [®] Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia <small>VIRILIDAD Y INNOVACIÓN</small>	ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD MULTICAMPUS <small>REGULACIÓN 3010 DE 2015 MEN / 6 AÑOS</small>	 Maestría en Educación <small>Entidad Promotora y Tecnológica de la Educación</small>
Diario de campo 2			

Semana: 37 del calendario académico

Fecha: 12 al 15 de noviembre de 2019 Lugar: Institución educativa técnica industrial Julio Flórez de Chiquinquirá-Boyacá Hora: 2:00- 4:00 pm Nombre de los docentes: Francisco Didier Tascón Rodríguez- Ariosto Alfonso Rodríguez Camargo
Actividad: Taller “piensa en hábitos arriba o abajo”
Objetivo: analizar e interpretar el nivel de desarrollo y fomento de hábitos de estudio a partir de actividades lúdicas, que implican concentración y asociación por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta patrones de orden y comandos que involucran desplazamientos, siguiendo pautas e indicaciones dadas por los docentes.
Situación pedagógica: se desarrolló este taller en el campo deportivo de baloncesto de la IETI Julio Flórez, orientado los 32 estudiantes de grado 8-1 que forman parte de esta investigación; se propone una actividad grupal, cuatro (4) integrantes por equipo; luego de realizar ajustes previos al escenario y la adaptación creativa del juego global de mesa “ <i>escaleras y serpientes</i> ” de manera implícita y explícita se fomenten los hábitos de estudio en referencia a la didáctica del estudio, arriba la planeación correcta de los estudios (escalera), abajo las condiciones ambientales de estudio, todo lo que no se debe hacer (serpientes); durante el desarrollo de las actividades lúdicas se evidencio motivación permanente de los educandos por las actividades propuestas, y manifestaron posibles variaciones didácticas a las acciones recreativas inicialmente orientadas. El taller desarrollado aporato a la investigación adelantada en

lo relacionado con aquellos comportamientos que pueden de manera significativa incidir en la consolidación de un hábito.

Calificación general: según el estado de ánimo, las emociones y el compartir según escala de Likert explicada, en donde 1 es muy insatisfecho, y 5 es muy satisfecho; califique la actividad desarrollada de *¿hábitos arriba y abajo?*

Reflexión pedagógica: durante el desarrollo de este taller lúdico se buscó relacionar actividades pedagógicas cotidianas con la investigación sugerida por Méndez en el año 2003, en su obra titulada “*Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*” y de esta manera crear espacios de interacción escolar en los cuales se fomenten los hábitos de estudio.

Experiencia personal: la ejecución de este taller lúdico permitió a los investigadores una interacción directa con los estudiantes de grado octavo que forman parte de la muestra de esta investigación investigativa, además evidenció disposición y agrado de parte de los estudiantes frente a las actividades propuestas, se procuró dar respuesta oportuna y apropiada a los interrogantes que surgían durante el desarrollo de taller, y se registraron las sugerencias de los educandos frente a posibles variantes y modificaciones a las acciones previstas

Reflexión final: luego de finalizar el taller estudiantes y docentes se reunieron en la tarima de la institución y evaluaron las actividades realizadas; los estudiantes comentaron que lograron identificar comportamientos y actitudes que pueden afectar sus hábitos de estudio, como por ejemplo establecer un horario para sus tareas, priorizarlas y tener en cuenta las condiciones ambientales favorables del sitio destinado para realizar el deber escolar puede contribuir a la efectividad y cumplimiento de la tarea escolar asignada. También, los participantes expresaron que las actividades lúdicas resultaron interesantes y permitieron el trabajo en equipo y la importancia de consolidar hábitos de estudio.

<i>Grupo 1</i>	<i>Grupo 2</i>	<i>Grupo 3</i>	<i>Grupo 4</i>	<i>Grupo 5</i>	<i>Grupo 6</i>	<i>Grupo 7</i>	<i>Grupo 8</i>

Formato de seguimiento al diario de campo- taller # 2

Competencias Documento 15 del MEN	Objetivo de la actividad	Actividades y tareas desarrolladas	Reflexion de la actividad, ¿Valoracion Cualitativa de la actividad desarrollada?	Concepto y valoracion del par académico
Competencias motriz y axiológica corporal contemplada en la documento 15 de las orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y el deporte.	Analizar e interpretar el nivel de desarrollo y comprensión de hábitos de estudio a partir de actividades recreativas, que implican concentración y asociación por parte de los estudiantes.	Indicaciones previas por parte de los docentes investigadores. Elaboración creativa del juego escaleras y serpientes por parte de los estudiantes. Participación activa de los estudiantes en el taller lúdico y cada una de las actividades que este implica. Evaluación de la actividad.	Este taller lúdico permitió la participación permanente de los estudiantes y exigió concentración por parte de los mismos, así como establecer un orden en los turnos y secuencias lo cual es necesario al habituarse a actividades propias del ámbito escolar.	Considero que la actividad propuesta y ejecutada corresponde a los criterios establecidos para el nivel y edad de formación de los educandos de básica secundaria. Docente de educación física Claudia...

Anexo 11 Diario de Campo 3

			
<h2>Diario de campo 3</h2>			

Semana: 39 del calendario académico

Fecha: 25 al 29 de noviembre de 2019
Lugar: Institución educativa técnica industrial “Julio Flórez de Chiquinquirá-Boyacá”
Hora: 2:00- 4:00 pm
Nombre de los docentes: Francisco Didier Tascón Rodríguez- Ariosto Alfonso Rodríguez Camargo

Actividad: Taller “El laberinto de los hábitos”

Objetivo: fortalecer los hábitos de estudio y el desempeño frente a una tarea escolar, a través de actividades lúdicas del área de educación física, recreación y deportes, en tópicos específicos.

Situación pedagógica: se adelantó este taller en el auditorio de la “ITI” Julio Flórez, dirigido a los 32 estudiantes de grado 8-1 integran la muestra de esta investigación; se pretende desarrollar acciones lúdicas grupales, cuatro (4) integrantes por equipo; luego se llevaron a cabo ajustes previos al lugar, diseño y adaptación creativa de un laberinto en cartón, con el fin de fortalecer los hábitos de estudio en referencia a aprender a estudiar; durante la realización este taller lúdico resulto evidente el interés de los estudiantes por superar cada uno de los retos, que conlleva cada acción lúdica desarrollada. El taller permitió que los estudiantes se cuestionaran frente a determinadas decisiones que tomaban durante cada actividad y que afectan de forma significativa la adquisición de un hábito y aportan favorablemente la investigación.

Calificación general: el desempeño de cada participante beneficia o afecta el rendimiento del equipo y les permite al finad adquirir e interactuar con una app relacionada con la temática orientadas.

Reflexión pedagógica: en el transcurso de este taller lúdico se buscó desarrollar actividades del quehacer educativo e incluir variantes lúdicas que les permitan a los educandos adquirir habilidades de interacción y convivencia escolar, así como, destrezas relacionadas con sus obligaciones académicas.

Experiencia personal: la realización de este taller lúdico otorgó a los investigadores la posibilidad de compartir y aportar en la formación de los estudiantes de grado octavo que forman parte de la muestra de esta investigación, quienes participaron activamente en las acciones lúdicas que exigían y proponían diversos retos, buscando soluciones colectivas que favorecieran el desempeño del equipo.

Reflexión final: culminado el taller lúdico estudiantes y docentes recogieron el material reciclable pues su cantidad y tamaño tuvo que ser destinado para actividades didácticas del taller de artes de la institución, posteriormente deliberaron sobre las actividades desarrolladas, los estudiantes comentaron que lograron reconocer la importancia de aprender bien lo que se estudia y emplear adecuadamente herramientas de estudio, como: apuntes, palabras clave, resúmenes, fichas, emplear libros, enciclopedias o diccionarios tanto convencionales como virtuales, entre otras; que fueron identificadas y llevadas a la práctica gracias al taller lúdico implementado.

<i>Grupo</i> <i>1</i>	<i>Grupo</i> <i>2</i>	<i>Grupo</i> <i>3</i>	<i>Grupo</i> <i>4</i>	<i>Grupo</i> <i>5</i>	<i>Grupo</i> <i>6</i>	<i>Grupo</i> <i>7</i>	<i>Grupo</i> <i>8</i>

Formato de seguimiento al diario de campo- taller # 3

Competencias Docuemnto 15 del MEN	Objetivo de la actividad	Actividades y tareas desarrolladas	Reflexion de la actividad, ¿Valoracion Cualitativa de la actividad desarrollada?	Concepto y valoracion del par académico

Competencia axiológica corporal contemplada en la documento 15 de las orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y el deporte.	Fortalecer los hábitos de estudio y el desempeño frente a una tarea escolar, a través de actividades lúdicas del área de educación física, recreación y deportes, en tópicos específicos.	Recomendaciones impartidas por los docentes para la elaboración del laberinto en cartón. Participación de los estudiantes en el taller lúdico propuesto y ejecución de las acciones que conlleva el mismo. Evaluación de la actividad, recomendaciones y sugerencias.	Este taller lúdico motivo el trabajo en equipo y la colaboración, desde la elaboración del material didáctico necesario para la actividad, hasta la participación de cada estudiante en el desarrollo de las acciones lúdicas.	Considero que la actividad resulto conveniente para inculcar el trabajo colectivo y el compañerismo, principios fundamentales para la convivencia escolar. Criterio del docente German Rodríguez
--	---	---	--	---



CARTILLA

TALLERES



LÚDICOS

HÁBITOS DE

ESTUDIO



CARTILLA LÚDICA PARA FOMENTAR HÁBITOS DE ESTUDIO

Taller lúdico N° 1

Título: Expedición biatlética, de los hábitos saludables de estudio

Tiempo: 5 horas

Participantes: Estudiantes del curso 801 de la IETI “Julio Flórez” de la ciudad de Chiquinquirá, niños y niñas en un rango de edad de 12 a 15 años que soporten de acuerdo a un certificado médico no tener dificultades de salud que le impidan desarrollar esta actividad.

Objetivo explícito: Inculcar en el expedicionario en bicicleta, la importancia de adquirir y reforzar hábitos de vida saludables a través del desarrollo de actividades lúdicas de s.

Objetivo implícito: Fomentar hábitos de estudio a través de la lectura total del recorrido antes, durante y después de la finalización del mismo.

Lugar y recorrido: Chiquinquirá Boyacá, Salida IETI “Julio Flórez” hacia la UPTC, siguiendo por el barrio santa marta y sucre hasta la antigua estación del ferrocarril (Palacio de la cultura) pasando por el parque David guarín, des este hacia el parque recreativo Juan Pablo II por la calle 21, allí un recorrido ecológico de una vuelta con la bici en la mano, posteriormente salida peatonal hacia el parque Julio Flórez y luego hacia la plaza de mercado para finalmente regresar a las instalaciones de la IETI “Julio Flórez”.

Materiales: Bicicletas (traídas por los participantes). Pendones, hidratación, toallas, vallas, pitos, conos, platillos, paletas de tránsito, radio teléfonos, cronómetros.

Descripción o desarrollo

Los organizadores motivarán a los estudiantes del grado **801** para que participen en la actividad propuesta en el marco del día mundial del día de la salud celebrado el 7 abril 2020, posteriormente se dividirán en 7 grupos de 5 estudiantes, quienes serán acompañados por 1 docente (representante de cada área), 1 padre de familia de uno de los integrantes del grupo y 1 miembro de la defensa civil con bicicleta, acto seguido de la inscripción se especificará en una reunión previa en dirección de grado mostrando los sitios o metas volantes lúdico pedagógicas que se involucraran en el recorrido mediante la entrega de un mapa (folleto) y la disposición general (objetivo y pasos globales) didáctica de cada estación, así se iniciará la expedición a las 7:00 am, dando partida cada 15 minutos a los diferentes grupos, por sorteo de una trivia inicial.

Según el propósito general de esta actividad pedagógica extracurricular, del proyecto de tiempo libre y salidas pedagógicas se contará con el apoyo logístico para el cierre temporal de pequeños pasos viales, peatonales y culturales del municipio, además de los permisos de la alcaldía, el Indecur, la defensa civil, secretaria de movilidad, cruz roja y no menos importante la revisión de la documentación para salidas de la institución, permisos de los padres de familia y seguro estudiantil.

Se contará con 8 metas volantes señalizadas en el mapa general de recorrido a manera de convenciones, donde la última está ubicada en el campo deportivo central de la IETI “Julio Flórez”, allí se realizará una vuelta a la calma musical, una rueda de preguntas, retos mentales y conclusiones relacionadas con el recorrido.

ORGANIZACIÓN Y LOGÍSTICA DE LA EXPEDICIÓN EN BICI...

Las diferentes metas volantes en una explicación general

1. Chequea tu salud



Tiempo: 30 Minutos

Materiales: cronómetros, planillas de registro, conos, silbato.

Descripción o desarrollo: la estación se desarrollará en el campo de futbol de la UPTC Seccional Chiquinquirá, se indicará a los estudiantes la importancia de asistir periódicamente a consultas médicas para verificar el estado de salud (durante 5 minutos). Los educandos realizaran ejercicios de calentamiento general y específico, estiramientos, movilidad articular y actividades recreativas que implicaran cierto esfuerzo físico y trabajo en equipo, se harán tomas de pulso y su respectivo registro antes, durante y después de la práctica deportiva, comentando la importancia de este tipo de indicadores para determinar el estado de salud (durante 20 minutos). Posteriormente se realizará una actividad de cierre para analizar datos de cada participante en cuanto a la forma como reacciona su organismo frente a la actividad física (durante 5 minutos).

2. ¡A dormir!



Tiempo: 30 Minutos

Materiales: cronómetros, planillas de registro, colchonetas, amplificador de sonido.

Descripción o desarrollo: se llevará a cabo en las instalaciones de la antigua estación del ferrocarril, se mencionará a los participantes que es fundamental dormir bien como mecanismo para recuperar energía y prevenir posibles enfermedades (se recomienda mínimo 8 horas de

sueño) esta charla tendrá una duración de 5 minutos. Los educandos desarrollaran actividades de recreación pasiva, ejercicios respiratorios, meditación con fondos musicales que implicaran concentración y relajación, se hará referencia a lo esencial que resulta el descanso sobre todo en jóvenes que aún se encuentran en etapa de desarrollo (durante 20 minutos). Después se adelantará una actividad de reflexión frente a las sensaciones que experimentaron durante el desarrollo de estos ejercicios (durante 5 minutos).

3. Toma agua



Tiempo: 30 Minutos

Materiales: cronómetros, planillas de registro, recipientes para cargar agua, conos y platillos señalizadores.

Descripción o desarrollo: se realizará en el parque David Guarán, comentando a los estudiantes la importancia de una buena hidratación y que el mejor elemento para hacerlo es el agua, que es necesario hacer un uso apropiado de esta y la importancia de su conservación, teniendo en cuenta que es un líquido vital (durante 5 minutos). Los educandos participaran en juegos de relevos y circuitos de estaciones que evidenciaran el nivel de desarrollo de sus cualidades físicas y capacidades motrices, será necesario el trabajo en equipo y la cooperación para el desarrollo de estas actividades, se analizará la importancia de hidratarse para obtener un mejor desempeño durante la ejecución de las pruebas (durante 20 minutos). Posteriormente se realizará una actividad de análisis frente a las ventajas de hidratarse de manera apropiada con agua, no solo al realizar ejercicio físico sino en cada actividad que cotidianamente se realice (durante 5 minutos).

4. ¡Qué buena postura!



Tiempo: 30 Minutos

Materiales: cronómetros, planillas de registro, colchonetas, papel de colores.

Descripción o desarrollo: se desarrollará en el parque Juan Pablo Segundo e iniciará con una charla relacionada la necesidad de adquirir una buena postura corporal y de esta forma evitar dificultades de salud y dolores de espalda (durante 5 minutos). Los estudiantes realizarán actividades que implicaran desplazamiento, estar sentados, en ubicación de cubito abdominal y dorsal; y de esta forma se valora la postura corporal en posición dinámica o estática, se orientarán diversos comandos u órdenes a ejecutar para mantener a los participantes en constante cambio de ubicación (durante 20 minutos). Finalmente se impartirán recomendaciones relacionadas con la forma correcta de sentarse, acomodarse para descansar, la postura corporal adecuada al permanecer de pie; se indagará por las inquietudes y sugerencias de los estudiantes con respecto a la actividad desarrollada (durante 5 minutos).

5. Cerebro de hierro o iron brain



Tiempo: 30 minutos

Materiales: cronómetros, planillas de registro, Juego bornimago, cartilla y juego Mini Arco, Libro 500 acertijos, Brain Challenge y Cartilla de origami, papel de colores.

Descripción o desarrollo: Al llegar a la estación, que es la mitad de la prueba, los expedicionarios en bici, deben ingresar a la mitad del parque por el circuito en gravilla, allí los estará esperando un guía de avituallamiento que les dará un refrigerio muy saludable, hidratación y un souvenir de la expedición, al llegar a la estación lo recibirá un pendón que tendrá el siguiente mensaje: (lectura inicial para todos e imprescindible)

ENTRENA TU CEREBRO

Entre el 30 y 50% de personas mayores de 65 años, presentan problemas de pérdida de memoria. Una forma de evitar esto y llegar a viejos con una memoria más activa y lúcida. Actividades como escuchar música, leer, pintar cuadros o tocar instrumentos musicales ayudan a fortalecer la memoria y prevenir el Alzheimer.

Dentro de esta estación habrá un circuito interno con 5 mesas, 1 parqueadero de bicicletas, la idea es rotar en contra de las manecillas del reloj y cumplir con 5 pruebas mentales dirigidas por cinco asistentes cerebrales.

6. ¡Las gemas físicas...!



Tiempo: 30 minutos

Materiales: Historieta de los vengadores, 6 fichas de ejercicio, parlantes con sonido motivacional, conos, aros, silbato, cronometro.

Descripción de la actividad: se practicó ejercicio físico, durante 30 minutos de 4 a 5 veces por semana, eso mejoro el funcionamiento de todos los sistemas del cuerpo humano, se aumentó el rendimiento mental, se fomentó el fortalecimiento la salud cardiovascular, los ejercicios físicos siempre mejoraran el organismo y la piel, y optimiza las funciones cognitivas. Es por eso que teniendo en cuenta las nociones modernas, la población objeto y el tema a abordar se situaran en una hilera 6 fichas de ejercicio que serán motivacionales, puesto que cada ficha contendrá un dibujo esquemático de cómo realizar el gesto de un ejercicio adecuado y cuantas repeticiones, además las fichas tendrán el nombre de las gemas del infinito, poder, realidad,

espacio, mente, tiempo y alma (película de los vengadores) una vez cada participante cumpla con las fichas podrá salir de la estación.

7. Eres lo que piensas, pero también lo que comes



Tiempo: 30 minutos

Materiales: Tabla de recetas y rutina de compras, 5 tablas de menajes para alimentarse, 5 puestos de mercado seleccionados, silbatos, cronometro, megáfono, tulas.

Descripción o desarrollo: hoy en día, la comida procesada y la velocidad de vivir han convertido a los seres humanos y en especial a los estudiantes en focos de alimentación incorrectas, estas prácticas alimenticias pueden provocar baja calidad de macronutrientes, vitaminas y minerales en nuestro cuerpo. Los especialistas recomiendan que al menos debamos comer **5 veces al día**, balanceando alimentos entre proteínas y vegetales.

Es por ello que con billetes didácticos y un plan manejado por las guías alimenticias y una encuesta previa de los gustos alimenticios naturales de los estudiantes se les inducirá a crear cinco menús balanceados, saludables y ricos para el paladar, de cómo se debería un muchacho alimentarse en un día agitado, pero también rutinario., esto será tan divertido, autóctono y didáctico que se llevará a cabo en la plaza de mercado de Chiquinquirá.

8. Un día sin aprender es perdido...



Como esforzarse por construir un aprendizaje en esta salida

Tiempo: 30 minutos

Materiales: Sonido de la IE, cuestionario de preguntas, tizas, paletas de números, video grabadora, premios, mesas, sillas, video clip.

Descripción o desarrollo: en esta la última parada o estación, como meta final se entregará una mini cartilla muy sencilla para que evalúen cada estación, además se entregará un cuestionario divertido de preguntas, un espacio para que exprese como se sintió, bien sea en textos, dibujo o alguna otra idea y además una tabla para que diga cuál fue la actividad más divertida, la menos divertida, la más exigente y por qué, la menos exigente y por qué,

Para tener en cuenta

- A. Se diligenciarán permisos con policía, defensa civil, bomberos e Indecur además de radicar solicitud a la alcaldía de Chiquinquirá para patrocinio y apoyo.
- B. El docente de apoyo Mg. Franklin Pizza nos asesorará y colaborará con los planes de ruta de evacuación dentro de la IE, plan de contingencia al aire libre y PMU del evento.
- C. Se elaborará una cartilla virtual en la página de la institución y se proyectará en el aula múltiple, mediante una charla, sobre las medidas de seguridad, tipo de hidratación que deben llevar y permisos que deben diligenciar.

Taller lúdico N° 2

Título: Piensa en hábitos, arriba o abajo

Tiempo: 2 horas

Participantes: Estudiantes del curso 801 de la ITI “Julio Flórez” de la ciudad de Chiquinquirá, niños y niñas en un rango de edad de 12 a 15 años.

Objetivos: analizar e interpretar el nivel de desarrollo y fomento de hábitos de estudio a partir de actividades lúdicas, que implican concentración y asociación durante una tarea asignada a los estudiantes, teniendo en cuenta patrones de orden y comandos que involucran desplazamientos, siguiendo pautas e indicaciones dadas por los docentes.

Lugar: campos deportivos de la ITI “Julio Flórez” y sus alrededores, previamente adaptados por los estudiantes y los docentes investigadores.

Materiales: planillas de registro y control, tizas, esferos, lápices, colores, cuadernos, hojas de papel, celulares, dados, juego escaleras y serpientes (modelo)

Indicaciones: este taller lúdico consiste en elaborar inicialmente en papel y posteriormente en el suelo (campos deportivos y alrededores), diseños creativos de tableros grandes de escaleras y serpientes, en grupos de mínimo 6 y máximo 8 estudiantes, las fichas empleadas en este juego serán remplazadas por cada participante quien asumirá la condición de “ficha humana”; el juego inicio con un sorteo de turnos entre los miembros del grupo y posteriormente el uso de dados (en físico o a través de la app que permite el uso de un dado virtual y empleando el celular), posteriormente durante el desarrollo del juego si en los diferentes turnos al jugador le correspondió ascender en una de las escaleras debe desarrollar una tarea relacionada con la planeación de los hábitos de estudio, si por el contrario le corresponde descender en una de las

serpientes la tarea estará relacionada con las condiciones ambientales de estudio; este taller permitió orientar actividades de movimiento progresivo de bajo impacto, guiado por el docente, influenciado por juegos y prácticas que implican concentración, orden y secuencia, adicionalmente, fortalecieron los patrones de movimiento (locomoción, no locomotrices y de manipulación de objetos), caminar, Saltar y girar; además, este taller fomento la didáctica del estudio como novedad de la investigación.

Mapa y gráficos explicativos

Esta muestra se les proyecto en imagen ampliada con la explicación contenida y las evidencias requeridas

Escaleras; en el caso de este tablero guía para dibujar, pintar y divertirse en el suelo: **la descripción se hará a partir de la siguiente pagina**



La **1 ra** de la casilla 4 a la 14
(El horario en emoji's)

La **2da** de la casilla 9 a la 31
(laberinto de sombras)

La **3 ra** de la casilla 20 a la 38 (Rompete la baeza con el horario)

La **4 ta** de la casilla 51 a la 67
(La jenga de las cuestiones estudiantiles)

La **5 ta** de la casilla 28 a la 84
(La trivia de los habitos)



Serpientes; en el caso de este tablero guía para dibujar, pintar y divertirse en el suelo: **la descripción se hará a partir de la siguiente pagina, solo serpientes violetas**



Las serpientes solo devuelven al participante, en este caso se tendran en cuenta las violetas, (estampilla de reflexión sobre lo que **NO** se debe hacer a la hora de estudiar)

ORGANIZACIÓN DEL JUEGO ESCALERAS Y SERPIENTES

Los tableros diseñados por los estudiantes tienen como constante cinco (5) escaleras y cuatro (4) serpientes, cada vez que el participante llegaba a una de las escaleras, asumía retos de la siguiente manera:



1ra. Escalera: el participante debía diseñar un horario dedicado a sus tareas escolares de forma creativa empleando símbolos, gráficos, emoticones, entre otros; y una vez finalizado el reto podía continuar jugando.

Materiales: papel periódico, gráficos de colores, símbolos de diferentes formas y tamaños, emoticones escolares.




2da. Escalera: el estudiante al llegar a este punto, debía encontrar la salida a un laberinto entregado por los investigadores y el cual contiene frases relacionadas con la importancia de establecer horarios a la hora de desarrollar tareas escolares, que el participante iba desarrollando la actividad.

Materiales: esferos, lápices, crucigrama en diversos materiales.



3ra. Escalera: el estudiante al llegar a esta parte del juego, armo un rompecabezas que involucraba diversas piezas con imágenes de horarios escolares y que le permitió comprender la importancia del orden en relación con las actividades desarrolladas.

Materiales: rompecabezas diseñados por los investigadores.

 **4ta. Escalera:** el participante al llegar a este nivel debía organizar una “jenga” (juego tradicional oriental) que contenía 24 piezas cúbicas, numeradas del 1 al 24 y algunas palabras, en orden jerárquico, que indican lo que se debe tener en cuenta al momento de planear horarios escolares.



Materiales: jenga, papel, esferos.

5ta. Escalera: el primer estudiante al llegar a este punto debía responder una pregunta relacionada con los hábitos de estudio, en cuanto a los horarios de tareas y su relevancia en un proceso formativo, la pregunta fue planteada por uno de los docentes investigadores, además como estrategia competitiva de motivación el ganador de esta gesta obtendrá datos móviles compartidos para que descargue una app para el celular que ayude con la organización del estudio

Materiales: papel, esferos.



Serpientes: Por otra parte, cuando los estudiantes en el desarrollo del juego descendían en la primera o segunda serpiente, se les leía una frase relacionada con el comportamiento académico y su influencia los hábitos de estudio. Al descender en la tercera serpiente el participante escucharía una frase en relación con las condiciones ambientales personales a la hora de planear el desarrollo de una tarea. Finalmente, cuando el estudiante descendía en la cuarta serpiente se leía por parte de un docente investigador una frase que tiene que ver con las condiciones ambientales físicas ideales al pensar en adelantar una tarea escolar. Lo anterior, permitió que el estudiante

reflexionara sobre la importancia de la temática orientada a través de esta actividad lúdica, cada vez que escuchaba una frase por parte de los docentes o de uno de sus compañeros.

Taller lúdico N° 3

Título: El laberinto de los hábitos

Tiempo: 2 horas

Participantes: 35 estudiantes del curso 801 de la ITI “Julio Flórez” de la ciudad de Chiquinquirá, niños y niñas en un rango de edad de 12 a 15 años.

Objetivos: fortalecer los hábitos de estudio y el desempeño del estudiante frente a una tarea escolar, a través de actividades lúdicas del área de educación física, recreación y deportes, en tópicos como: cuatro componentes psicológicos del estudiante, mis armas para estudiar, personalización y estilo para estudiar, aprender bien lo que se estudia.

Lugar: auditorio de la ITI “Julio Flórez”, este espacio fue adaptado por los estudiantes y los docentes investigadores.

Materiales: cartón, fichas de papel, señalizadores de papel, juegos didácticos elaborados por los estudiantes, memo fichas y tecno fichas, celulares, datos Móviles, hojas de papel preferiblemente cuadriculadas y reciclables, silbato, planilla de asistencia y registro.

Mapa y gráficos explicativos:

- Lugar geográfico o ubicación del laberinto con cartones reciclables

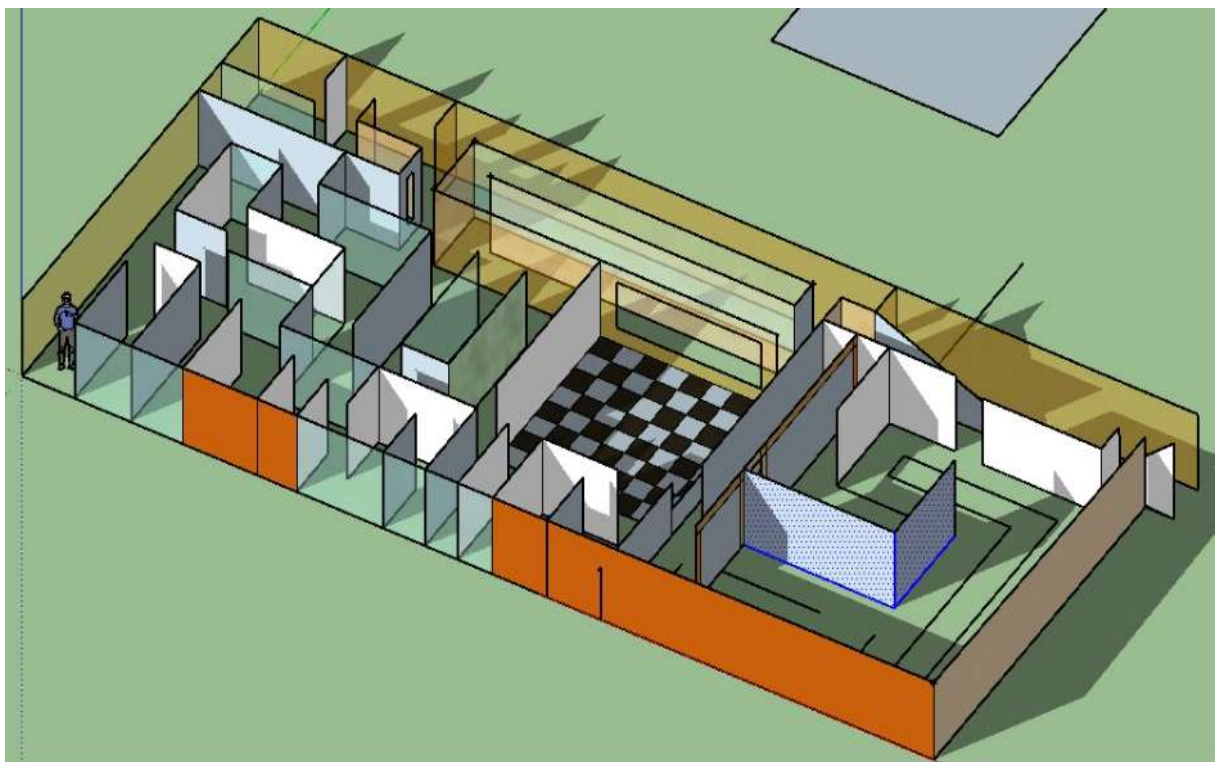
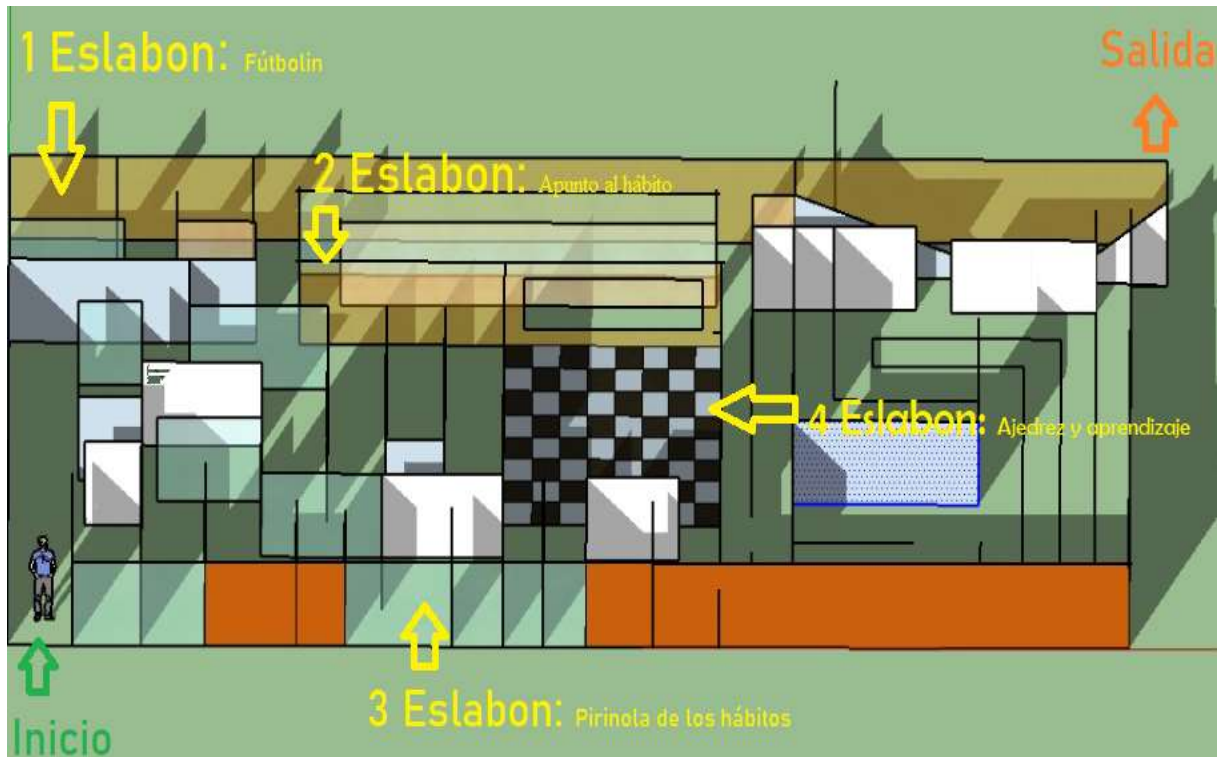


Recuperado de: <https://bit.ly/3aVx0SJ>



Calle 11 N° 6-09 Platea central

Esquema y plano 2D y 3D del laberinto



Indicaciones: este taller lúdico conto con la colaboración de los estudiantes quienes participaron activamente diseñando un laberinto en cartón de 1 metro de altura y un área de 3 metros cuadrados aproximadamente, los estudiantes por turnos previamente sorteados iniciaban la actividad cada 30 segundos, con el propósito de encontrar la salida lo antes posible. Durante el recorrido los participantes hallaron 4 actividades, ubicadas alrededor del laberinto, que debían realizar en orden progresivo cada vez que se equivocaran en el desplazamiento y llegaran a un punto sin salida (muro), estas actividades se describen a continuación:

- Fútbolín: este juego didáctico elaborado en cartón u otros materiales reciclables por los estudiantes, con previa indicación de los docentes investigadores, se realizó enfrentando a dos participantes quienes intentaron anotar una mayor cantidad de goles que el rival, se incluye la variante cada vez que ocurra una anotación, se lee a modo de publicidad una tarjeta que incluye información relacionada con cuestiones importantes a la hora de estudiar.



Materiales: cartón, tarjetas o fichas de colores, pimpones.



- Apunto al hábito: para esta actividad similar al “tiro al blanco”, se diseñaron dianas que incluyen palabras relacionadas con la manera de organizar horarios e instrumentos empleados en las tareas escolares, cada uno de estos términos posee un valor numérico y el estudiante en 5 lanzamientos de un dardo intenta acumular la mayor cantidad de puntos posibles.

Materiales: dardos, dianas adaptadas con tiras de papel.



- Pirinola del estudio: en esta actividad se diseñaron perinolas adaptadas con frases correspondientes a la forma de usar herramientas de estudio y trabajo, acompañadas de las indicaciones que usualmente trae este elemento de juego, lo

que caía, por ejemplo

Materiales: perinolas, papel de colores.



- Ajedrez y aprendizaje: se emplearon elementos propios del ajedrez con adaptaciones que permitieron inculcar la importancia de aprender bien lo que se estudia, cada movimiento de una pieza indica que es fundamental comprender de manera apropiada un conocimiento, se dio la casualidad de que el grado de

aplicación 8-1 tenía 32 integrantes y el ajedrez también, así se decidió que se iban dando los trajes por el tiempo transcurrido dentro del laberinto

Materiales: piezas de ajedrez. Ajedrez gigante tapete de 6 x 6 , gorros adaptados, disfraces adaptados

Referentes: Antonio Gimenez Mendez y su obra “*Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física.*”

Francisco Fernández Pozar y su obra “Inventario de hábitos de estudio”

Variantes: esta actividad puede desarrollarse en otro tipo de escenarios y empleando materiales alternativos.

Anexo 13 Consentimiento informado



Uptc
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD
MULTICAMPUS
RESOLUCIÓN 3810 DE 2015 MEN / 6 AÑOS



CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES O ACUDIENTES DE ESTUDIANTES

Institución Educativa: TÉCNICO INDUSTRIAL “Julio Flórez” Código DANE:

115176000084

Municipio: CHIQUEQUIRÁ Docentes responsables: ARIOSTO ALFONSO RODRÍGUEZ
CAMARGO Y FRANCISCO DIDIER TASCÓN RODRÍGUEZ CC/CE: 4298104 Y
80799554

Yo _____,
Yo _____ en su defecto como
representante legal _____, mayor de
edad, [☐] madre, [☐] padre, [☐] acudiente o [☐] representante legal del estudiante

de _____ años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la participación de mi hijo(a) o acudido(a) en el proyecto de investigación titulado;
ACTIVIDADES LÚDICO PEDAGÓGICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA: UNA PROPUESTA PARA PROMOVER LOS HÁBITOS DE ESTUDIO., el cual se requiere para que los docentes de mi hijo(a) participen en el proceso de mejoramiento de la práctica pedagógica en educación física por medio de la **MAESTRIA EN EDUCACIÓN** adelantada en la **UPTC** seccional Chiquinquirá

Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mí (nuestro) hijo(a) en el desarrollo del proceso investigativo y de profundización hemos resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que:

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en estas actividades pedagógicas e investigativas, no tendrán repercusiones o consecuencias en sus actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.

- La participación de mi (nuestro) hijo(a) en las actividades no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- No habrá ninguna sanción para mí (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante el proceso se utilizarán únicamente para los propósitos de formación académica de los docentes y el mejoramiento de la práctica educativa.
- Los docentes a cargo de realizar las actividades pedagógicas e investigativas garantizarán la protección de las imágenes de mi (nuestro) _____ hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso de investigación a cargo de los docentes.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria

[] DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO [] NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo (a) en el proceso detallado anteriormente a cargo de los docentes y en las instalaciones de la Institución Educativa donde estudia.

Lugar y Fecha: _____

FIRMA MADRE CC/CE:

FIRMA PADRE CC/C

Anexo 14 Validación Cuestionario hábitos de estudio



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MODALIDAD PROFUNDIZACIÓN

Formato de validación de instrumentos para la recolección de datos

Título del trabajo: Actividades lúdicas en educación física: una propuesta para fomentar los hábitos de estudio.

Autores: Ariosto Alfonso Rodríguez Camargo - Francisco Didier Tascón Rodríguez

Indicadores	Criterios	Deficiente 0-40	Regular 41-60	Bueno 61-90	Excelente 91-100
1. Claridad	Lenguaje apropiado			X	
2. Objetividad	Expresado en conductas observables			X	
3. Organización	Organización Lógica			X	
4. Suficiencia	Comprende aspectos que son investigados			X	
5. Intencionalidad	Adecuado para valorar el objeto de la investigación			X	
6. Coherencia	Se manifiesta en las preguntas efectuadas			X	
7. Metodología	Es adecuada			X	

Observaciones:

Datos del validador

Nombre: Guillermo Alfonso Ramírez Vanegas

Formación académica: PhD. En Investigación y docencia Cargo: Docente Uptc

Firma:

Anexo 15 Evidencia fotográfica talleres lúdicos

Taller 01 Expedición Biatlética de los hábitos de estudio.



Estación 3 Toma Agua, parque David Guarín 1

Estudiante 801 y su acompañante

Taller 01 Expedición en bici.

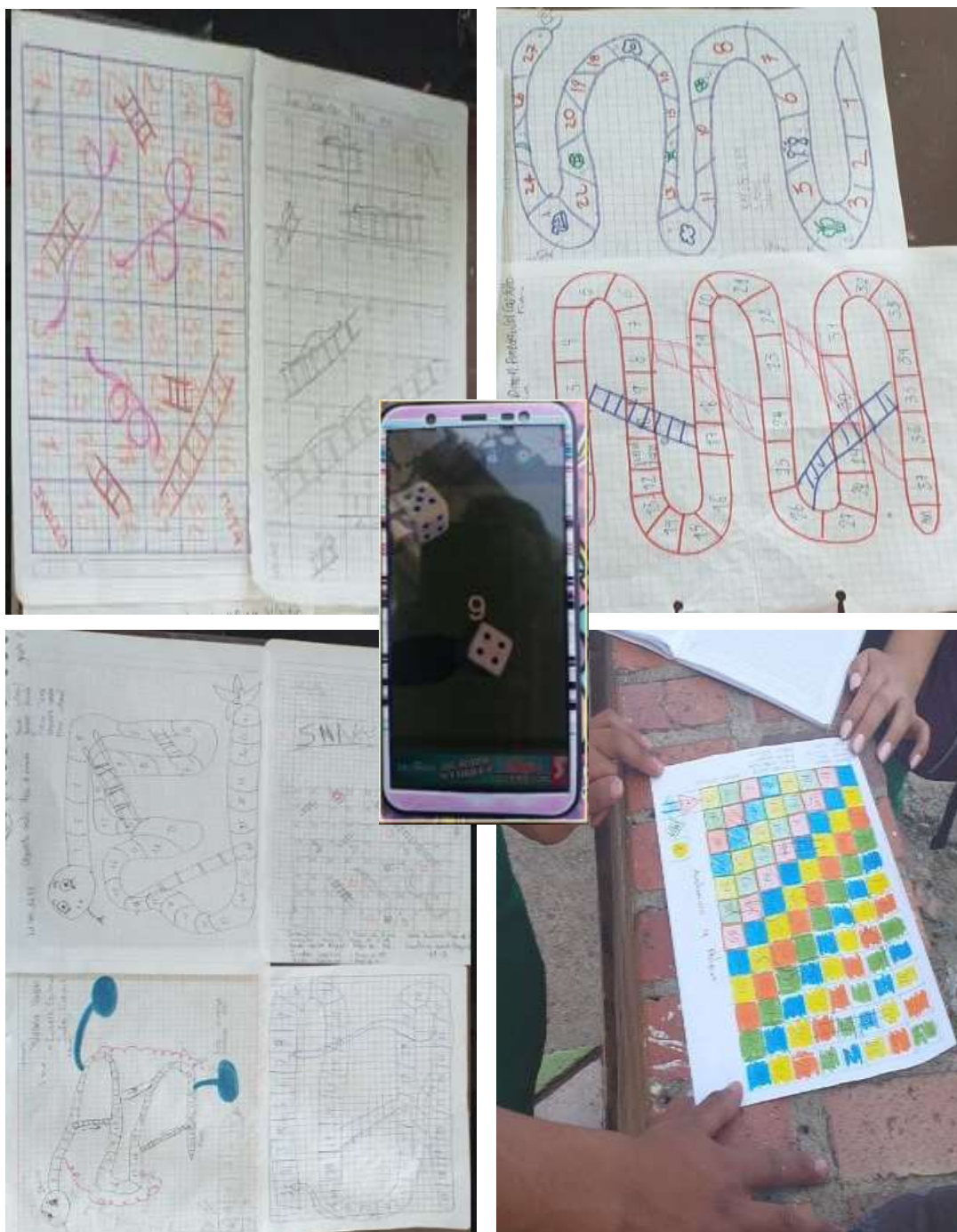
Estación 6; parque Juan Pablo II

Estudiante grado 801 y su acompañante

Taller 02 Piensa en hábitos arriba o abajo.

Actividades propias del taller; Campo platea central IETI

Estudiantes 801



Elaboración guía didáctica previa; Campo platea central IETI

Estudiantes 801

Taller 03 El laberinto de los hábitos.

Eslabón 1 y eslabón 4 del taller; Campo platea central IETI

Estudiantes 801